СЕКРЕТЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

2 выпуск

The Elder Scrolls 2: Daggerfall
Heroes of Might & Magic 2
Lighthouse
Master of Orion 2
Privateer 2
и многое другое

ролевые игры в Internet

решение головоломок

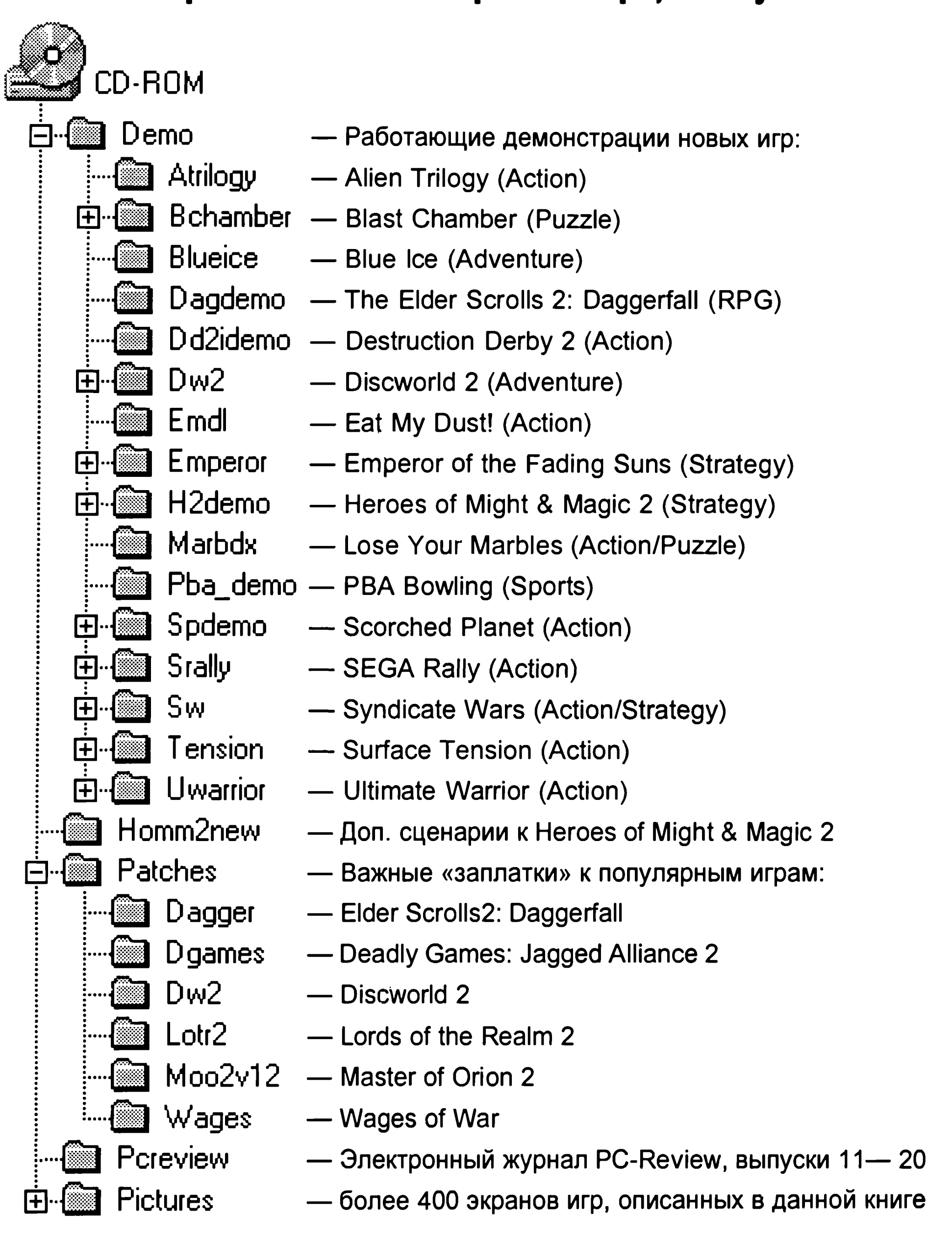
новые сценарии







Содержание сопроводительного CD-ROM к книге «Секреты компьютерных игр», выпуск 2



*К последующим выпускам книги будут приложены очередные выпуски **PC-Review***

Диск приобретается отдельно от книги. Спрашивайте его в книжных магазинах или заказывайте наложенным платежом в издательстве «ПИТЕР»









Санкт-Петербург

Москва · Харьков · Минск

1997

Сергей Симонович (составитель)

Секреты компьютерных игр
Выпуск 2

Авторы: Д. Браславский, С. Бобровский, Г. Евсеев, С. Крылов, С. Симонович, О. Сухачевский, Э. Сухачевский, С. Пацюк, С. Пуриков, М. Цукерман

Главный редактор	*В. Усманов*
Заведующий редакцией	*К. Крайн*
Художественный редактор	*П. Кудряшов*
Редакторы	*Г. Евсеев, А. Казуто, С. Симонович*
Корректоры	*О. Голотвина, С. Шевякова*
Оригинал-макет подготовил	*А. Алексеев*

Издательство и авторы выражают признательность компании «ЭлектроТЕХ Мультимедиа» за предоставление программ, рассмотренных в данной книге

ББК 32.973

УДК 681.3:794

Симонович С. и др.

С37 Секреты компьютерных игр. Выпуск 2. — СПб.: Питер, 1997. — 640 с.: ил.

ISBN 5-88782-289-9

Любите поиграть? И у вас есть компьютер... Тогда эта книга для вас. Она продолжает серию изданий, посвященных секретам лучших компьютерных игр. Разоблачение тайн и ловушек, разработка собственных сценариев, игры в Интернет — все это рассчитано на тех, кто не мыслит свою жизнь без Игры. А описания скрытых возможностей и стратегических приемов помогут вам быстро набрать необходимый опыт и стать серьезным противником в компьютерных баталиях.

ISBN 5-88782-289-9

Издательство «Питер Паблишинг». 196105, С.-Петербург, ул. Благодатная, 67. Лицензия ЛР № 064868 от 9.12.96.
Подписано в печать 19.06.97. Формат 70×100 1/16. Усл. п. л. 52. Тираж 10 000 экз. Заказ № 662.
Отпечатано с диапозитивов в ГПП «Печатный Двор» Комитета РФ по печати. 197110, С.-Петербург, Чкаловский пр., 15.

Содержание

От редакции 4

Секреты компьютерных игр 7

Blood & Magic 8

Clandestiny 40

Deadly Games: Jagged Alliance 2 58

Discworld 2 79

The Elder Scrolls 2: Daggerfall 102

Heroes of Might & Magic 2 148

Lighthouse 241

Lords of the Realm 2 280

Master of Orion 2: Battle at Antares 311

M.A.X. 363

Privateer 2: The Darkening 394

Rama 453

Scorched Planet 498

Wages of War 518

Разработка сценариев к компьютерным играм 541

Редактор сценариев Deadly Games: Jagged Alliance 2 542

Редактор сценариев Heroes of Might & Magic 2 556

Компьютерные игры и Internet 573

Добро пожаловать в MUD! 574

Это должен знать каждый 601

Решение классических головоломок в компьютерных играх 602

Здравствуй, дорогой читатель!

Прошло всего несколько месяцев после выхода первого тома «Секретов компьютерных игр», а как все изменилось! Наверное, нет сегодня другой области, где прогресс шел бы так бурно, как в компьютерной технике, программном обеспечении и коммуникационных системах.

С каждым днем компьютеры становятся все мощнее и производительнее, и, что особенно приятно, доступнее. И это не могло не отразиться на рынке программного обеспечения. Зимний заряд новинок многих застал врасплох. Вышло столько прекрасных игр, что даже бывалые геймеры ощутили растерянность. Во что играть? На что обратить внимание? Вокруг так много интересного, а объять необъятное, к сожалению, никак нельзя.

И здесь на помощь приходит старый опыт. Так уж получается, что, когда выбор большой и легко заблудиться, люди тянутся к знакомому и проверенному. Так зимний сезон 1997 года стал «парадом продолжений». Именно продолжения известных сериалов, ожидавшиеся с особым нетерпением, стали основным направлением игровой индустрии.

Из таких продолжений нам прежде всего хочется обратить ваше внимание на **Heroes of Might & Magic 2** и **Master of Orion 2**. Эти программы ушли далеко от своих предшественников, и их можно рассматривать как новое слово в проверенном жанре. Обратите также особое внимание на уникальную в своем роде программу **Privateer 2**. По богатству встроенных миссий и технике реализации космического боя она оторвалась от конкурентов из мира **Wing Commander** и **Elite**.

Ролевую игру **Elder Scrolls 2: Daggerfall** тоже можно рассматривать как вторую серию ранее мало замеченной **Elder Scrolls: Arena**. И эта программа стала в своем роде откровением, поскольку такого богатства созданного мира не демонстрировала еще ни одна ролевая игра. Более 16 000 населенных пунктов, в которых происходят события, делают ее программой «жизни в виртуальном мире».

Но «парад продолжений» не кончается. **Discworld 2**, **Deadly Games: Jagged Alliance 2**, **Lords of the Realm 2** — это тоже игры на хорошо знакомую тему, но с новым богатством содержания. Выберите себе любую — не разочаруетесь.

Видным продолжением сериала **7th Guest** и **11th Hour** стала программа **Clandestiny**. Что отличает ее от предшественников, так это прежде всего насыщенность игровым содержанием, и это характерно почти для всех игр, вышедших в последние месяцы. С огромной радостью мы констатируем, что эпоха *Shovelware*, процветавшая в 1995 г. и отголоски которой еще были слышны в 1996 г., закончилась. Ведущие компании, выпускающие компьютерные игры, поняли, что заполнять диски CD-ROM нужно не только музыкой и видео, но и многими десятками и сотнями часов увлекательной игры. Игры стали богаче не только по внешнему виду, но и по внутреннему содержанию. Взгляните на то, что предлагают **Lighthouse**, **Rama** и **M.A.X.** Игр, равных им по глубине проработки и широте охвата, среди выпусков прошлых лет не наблюдалось.

Вывод один: игры становятся богаче и объемнее. А вместе с ними, увы, и наши статьи. Еще год назад описание любой программы легко укладывалось в 10—15 страниц, а сегодня мы имеем дело с играми, которым можно посвящать целые книги (впрочем, на Западе уже так и делают). Редакция старается рассказать вам обо всех самых интересных и популярных играх последних месяцев, но, к сожалению, нередко их объем не позволяет разместить все, что задумано, в одном томе. Много интересных игр этого периода, таких как **Diablo**, **Star General**, **Steel Panthers 2**, **Magic the Gathering**, **Civil War**, **Fallen Heaven** и других, нам пришлось отнести в следующий, третий том, который выйдет, надеемся, достаточно быстро.

Впрочем, не только игрой живут люди. Надо ведь думать и об образовании, и о духовном развитии, и об общении. Для тех, кто видит в играх не цель времяпровождения, а средство самовыражения и более глубокого познания компьютерной техники, на наших страницах всегда найдется место. Для людей творческих мы продолжаем рассказ о том, как с помощью специальных редакторов можно сделать новые сценарии к любимым играм. Любознательных ждет рассказ о том, как решаются «вечные» классические головоломки (отнюдь не только компьютерные). Для тех, кто уже обозначил свое присутствие в Internet, адресован наш раздел-путеводитель в необъятном мире многопользовательских ролевых игр (MUD).

Это, дорогой читатель, уже отнюдь не игры. Это серьезные занятия, и это настоящее творчество. Если это то, что вас интересует, дайте знать, и мы продолжим такую направленность наших изданий.

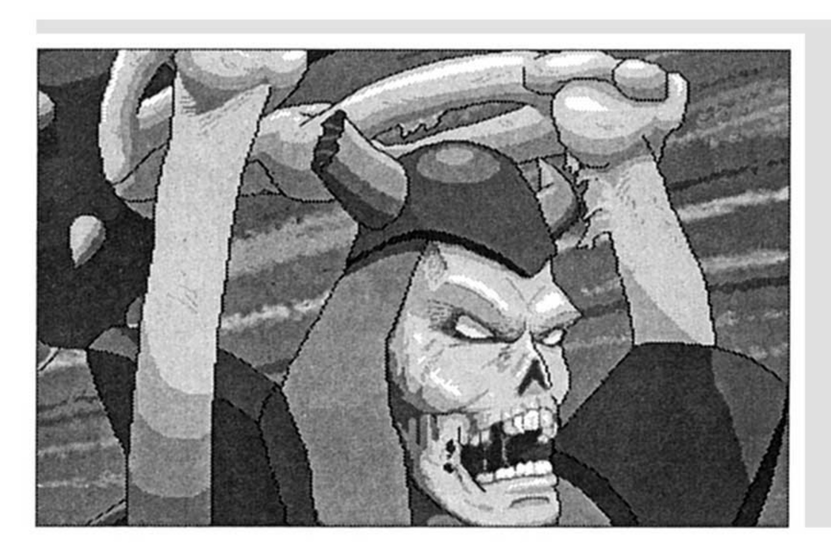
Мы не прощаемся. Очень скоро мы встретимся снова на страницах очередного выпуска. Хочется от всей души пожелать вам главного: найти свой баланс между игрой, учебой и работой. Сделайте так, чтобы одно помогало другому, а главное — не теряйте из-за пристрастия к играм простого человеческого общения с друзьями и близкими. Пусть любовь к компьютеру поможет вам обрести новых единомышленников. Старайтесь больше читать, больше обсуждать, больше беседовать и больше слушать. Если можете, старайтесь помочь начинающим. При всем своем совершенстве компьютер никогда не заменит радости хорошего дружеского общения.

Успехов вам!

Редакция **«Инфорком-Пресс» (i-Press)**
Издательство **«Питер Паблишинг»**



Секреты компьютерных игр



strategy



1996

Blood & Magic

Разработчик: **Tachyon Studios**

Издатель: **Interplay**

Требования к системе

Операционная система	***DOS 5.0 и выше***
Процессор	***486/66 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***VGA***

Что будет, если объединить вместе настольные военные игры, ролевые игры и игры стратегические, работающие в режиме реального времени? Авторы игры поставили перед собой такую оригинальную задачу, и результат получился необычным. Если вы сумеете преодолеть эту «необычность», вжиться в нее и принять ее идеи, вас ждут десятки часов увлекательной игры.

Введение

Игра **Blood & Magic** относится к жанру стратегических игр реального времени. Для этого жанра 1996 год стал переломным — стратегические игры реального времени посыпались как из рога изобилия. Что у нас было раньше? — **Warcraft**, **Command & Conquer** да старенькая **Dune 2**. Теперь некоторые из них превратились в сериалы, и к ним на поддержку подошли **Gene Wars**, **War Wind** и **Z**, а за ними и еще целый ряд подобных игр, вышедших в последние дни или готовящихся к выходу сейчас.

Warcraft и **Command & Conquer** ввели в обиход игровой механизм, состоящий из двух основных компонентов. Первый компонент — это «дерево зависимостей». Каждое из игровых сооружений и боевых единиц становится доступным играющему только после создания им сооружения более низкого уровня. «Дерево» получится, если изобразить все связи на бумаге в графическом виде. В результате по мере развития игры вам становятся доступны все более и более сложные боевые единицы.

Второй компонент — это крупномасштабные сражения с участием десятков боевых единиц с каждой стороны. Победа в отдельных миссиях нередко достигается созданием огромной армии — такой огромной, которой противник не сможет ничего противопоставить. Полный разгром врага становится уже не главной, а промежуточной целью, а выполнение задач миссии обычно достигается уже после этого.

Колоссальный успех **Warcraft 2** и **Command & Conquer** был воспринят большинством производителей игр как указание, что стратегическая игра реального времени должна быть обязательно построена именно таким образом. Большинство новых игр начали использовать этот механизм в практически неизменном виде.



Обозначение «Advanced Dungeons & Dragons» на заставке игры обычно говорит о том, что она относится к ролевому жанру. ***Blood & Magic*** *— исключение из этого правила.*



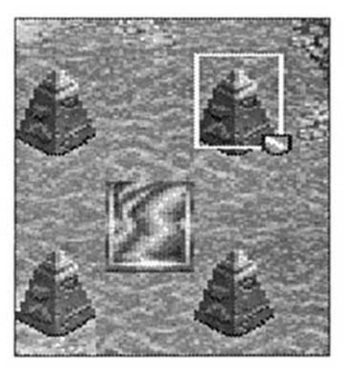
Однако игра **Blood & Magic** показывает, что возможна и другая точка зрения. Оказывается, можно обойтись и без «дерева зависимостей» (все сооружения доступны вам с самого начала), и без массового строительства сооружений и гигантских армий. Механизм игры оказывается совершенно иным.

Механика игры

Каждая битва-сценарий представляет собой сражение двух магов. Но вы, конечно, не раз читали в книгах и видели в играх, что маги не очень любят выяснять отношения между собой лицом к лицу. Им больше нравится использовать для этой цели собранные и подчиненные армии. Так и здесь, исход состязания решится в столкновении двух армий последователей (*Followers*). Интересно, что армии при этом создаются буквально из воздуха — при помощи сбора рассеянной в пространстве магической энергии (маны).

Кузница крови

Каждый из игроков имеет в своем распоряжении объект, выглядящий на экране как цветной прямоугольник. Это *Blood Forge* (*кузница крови*, далее просто кузница). Это один из основных элементов игры. Кузница выполняет три главные функции:



- она собирает и концентрирует рассеянную по Вселенной магическую энергию (ману). Со временем у вас появятся для этого и другие, столь же эффективные средства, но кузница — это гарантированный неиссякающий источник;
- если накопить 40 единиц маны, то в этой кузнице можно создать первую боевую единицу — *базового голема* (*Basal Golem*). Это тоже ключевой элемент игры. Он же — источник всех прочих доступных вам возможностей. Производство базовых големов — основная функция кузницы крови;
- в кузнице крови можно любую боевую единицу «деградировать» обратно в базового голема (это стоит 10 единиц маны). На первый взгляд вам это может показаться нелепым, но в некоторых ситуациях такая возможность выручает.

BloodForge невозможно ни уничтожить, ни захватить. Это значит, что, пока сценарий не завершен, у вас (так же, как и у противника) всегда есть шанс выправить положение дел, даже если сражение складывается очень неудачно. Более того, боевая единица, оказавшаяся на территории чужой кузницы, автоматически теряет силы, так что лучше туда вообще не ходить.

Базовый голем

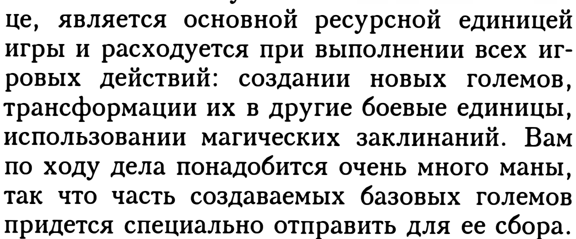


Итак, с помощью кузницы мы можем создать базового голема. Он, в свою очередь, тоже может выполнять несколько разных функций. Главные из них две:

- он может собирать рассеянную в пространстве ману и пересылать ее в кузницу;
- он является основным элементом, трансформацией которого получаются все другие боевые единицы.

СОВЕТ

Обычно необходимый минимум составляют четыре голема, занимающиеся только сбором маны. Но лишь выделив на это дело шесть и более големов, можете считать себя более-менее защищенным от нехватки маны в критический момент.



Таким образом мана, накопленная в кузнице, является основной ресурсной единицей игры и расходуется при выполнении всех игровых действий: создании новых големов, трансформации их в другие боевые единицы, использовании магических заклинаний. Вам по ходу дела понадобится очень много маны, так что часть создаваемых базовых големов придется специально отправить для ее сбора.

Сбором маны големы занимаются в специальной форме «обелиска». При этом они не могут ни двигаться, ни воевать. Их местонахождение и удаление от кузницы значения не имеют. Рекомендуется держать их либо рядом с кузницей, где они смогут взять на себя ее защиту в критический момент, либо возле того места, где они могут быстро быть трансформированы в другие боевые единицы. Эта трансформация производится у специальных сооружений.

СПРАВКА

А надо ли защищать неуязвимую кузницу?.. Да, надо. Об этом вы узнаете немного позже.

Стоит отметить также, что големы могут и сражаться с войсками противника, хотя и не так эффективно, как многие другие боевые единицы. В некоторых сценариях вы будете вынуждены долгое время полагаться на своих големов как на основную ударную силу, да и в других ситуациях они могут выручить, если не умением, то числом.

Прочие сооружения

Другие сооружения игры служат для трансформации големов в иные боевые единицы. Здесь проявляется важное отличие **Blood & Magic** от многих игр. Обычно чем больше вы построите сооружений, тем лучше, тем больше разных боевых единиц вы сможете произвести. Здесь этот принцип не действует. Кроме того, в большинстве стратегических игр «привязка строений к местности»



отсутствует: вы можете строить практически все, что можно, там, где угодно. И это здесь не так.

Выбор места под строительство

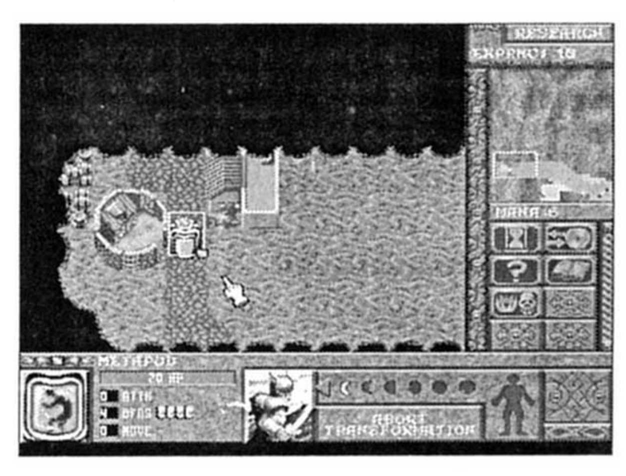


Blood & Magic демонстрирует новый подход. Во-первых, массовое строительство просто невозможно. На игровой карте имеется ограниченное число специальных пунктов (*Foundation*). Эти *основания* выглядят как пирамида с четырьмя ромбиками по углам. Новые сооружения могут быть построены здесь и только здесь. Такие зоны являются местами выхода мистической энергии, которая делает возможной трансформацию големов. Для того чтобы построить сооружение, надо поставить четыре голема-обелиска на четыре угла основания, а затем дать команду на их трансформацию.

Вы можете построить пять типов специальных сооружений, каждое из которых дает доступ к разным типам боевых единиц. И здесь обнаруживается еще одна особенность **Blood & Magic**: контроль над несколькими сооружениями дает вам возможность разнообразить состав армии, но не ее численный объем. Действительно, все новые боевые единицы образуются трансформацией базовых големов, а базовые големы производятся только в кузнице. Значит, размер армии зависит от скорости накопления маны в кузнице, а наличие прочих сооружений никак на это не влияет.

Тем не менее правильный выбор нужного здания для строительства очень сильно влияет на ход игры. Ваше решение во многом определяет всю стратегию битвы. В некоторых случаях придется обходиться тем, что вы получили в начале сценария, и добиваться победы, располагая не самыми эффективными из сооружений.

Трансформация базового голема исполняется переводом его к соответствующему сооружению и выбором команды *Transform*. Вы сразу увидите список до-

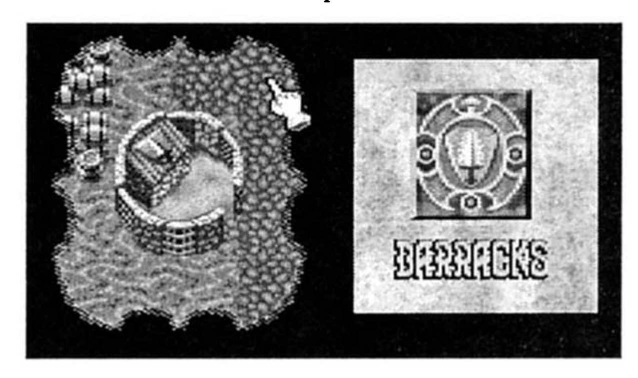


Трансформацию голема можно прервать, но затраченная мана теряется безвозвратно.

ступных вариантов трансформации. Сама трансформация — это не мгновенный процесс. Голем превращается в кокон-метапод, из которого через некоторое время «вылупится» новое существо. Если кокон будет уничтожен за этот период, то вы зря потеряли голема. Если же голем был ранен, то новое существо все равно рождается с идеальным здоровьем.

Виды сооружений

В игре имеется пять типов сооружений, каждое из которых может производить до четырех типов боевых единиц. Как правило, одно из сооружений доступно с самого начала сценария, и поэтому его использование имеет преимущество с точки зрения фактора времени. Однако время не всегда (хотя и часто!) является решающим компонентом победной стратегии.



Сооружения в игре обычно отмечены тем же символом, который изображен на соответствующей иконке.

Интересно, что в разных миссиях одни и те же сооружения изображаются на экране по-разному. Если вы не поняли сразу, что такое перед вами, ткните в сооружение мышкой — и сможете прочесть, что же это на самом деле.

И вы, и противник сможете использовать следующие сооружения:



1. *Barracks* (казармы). Этот тип сооружения подходит для тех, кто рассчитывает одержать победу чисто силовыми средствами. Голема здесь можно трансформировать в воина (*Warrior*), который представляет собой самую эффективную боевую единицу из простейших. Другие боевые единицы, производимые в казармах, не настолько лучше воинов, чтобы говорить о хорошей долговременной перспективе казарм.



2. *Arbor Lodge* («древесная ложа»). Тоже неплохой выбор. Друиды, доступные здесь, лишь немногим уступают воинам, зато в дальнейшем у вас может возникнуть возможность производства грифонов (летающие боевые единицы), которые иногда способны повернуть исход битвы за счет неожиданного удара в тыл противника.



3. *Temple* (храм). Это сооружение предназначено в первую очередь для обороны. Священники (*Cleric*) имеют лечебное заклинание *Heal*, но очень слабы в бою. Другие боевые единицы либо имеют уж очень экзотические свойства (*Fury*), либо немногим превосходят обычных воинов (*Paladin*).



4. *Runestone* (рунный камень). Позволяет получить наиболее сбалансированную армию, если вы имеете доступ ко всем существам, которые он способен производить. Волшебники (*Wizard*) слабы в ближнем бою, но имеют эффективную дистанционную атаку. Гномы (*Gnome*) также никудышные бойцы, но могут ремонтировать сооружения и обладают повышенной проходимостью. Остальные производимые здесь боевые единицы изумительны в атаке.



5. *Crypt* (склеп). Пожалуй, самое экзотическое по набору боевых единиц сооружение в игре. В умелых руках может оказаться не менее (или даже более) эффективным, чем *Runestone*. Нежить, производимая здесь, обладает таким набором экзотических свойств, которые могут поставить противника перед непреодолимыми трудностями.

Подробнее о боевых единицах мы расскажем ниже.



Управление игрой

Управление игрой проще, чем во многих прочих стратегических играх. Большую часть экрана (его левый верхний угол) занимает карта. Она состо-



Все игровые карты имеют один и тот же не очень большой размер. Как следствие, битвы обычно не затягиваются.

ит из квадратных клеток, что является «негласным» стандартом для стратегических игр реального времени. Изображение в этом окне выдается как бы в формате «сверху спереди», поэтому боевые единицы и сооружения выглядят чуть-чуть смещенными к верхней части экрана относительно центров клеток «пола».

Скроллирование этого окна производится обычным образом: достаточно передвинуть мышку к соответствующему краю либо ткнуть в нужное место на маленькой карте-радаре в верхней части правой панели.

В начальной момент большая часть игрового пространства закрашена в черный цвет и неизвестна играющему, однако после того как вы сумеете исследовать новые зоны, сможете получать полную информацию о том, что там происходит.

Кроме основной игровой карты на экране постоянно находятся две панели. Одна из них справа от основного окна, а вторая — в нижней части экрана.

Правая панель

Правая панель служит в основном для выполнения глобальных игровых функций. Помимо уже упомянутого радара на этой панели находится несколько управляющих кнопок.



В правом верхнем углу панели находится кнопка **Research**, которая позволяет получить доступ к новым боевым единицам в соответствии с накопленным опытом.

Коричневые кнопки, расположенные под картой, служат для выполнения вспомогательных функций.



Временная приостановка игры. В этом режиме вы можете скроллировать карту и смотреть, что происходит в разных ее частях, но не можете отдавать приказы боевым единицам.



Откладывание или загрузка игры. Здесь же вы можете начать миссию сначала или совсем выключить программу.

Кнопки второго ряда служат для получения справочной информации.



Помощь по конкретному вопросу. Выбрав эту кнопку, вы затем можете ткнуть в любую точку экрана и получить информацию о выбранном объекте, будь то элемент интерфейса или что-то новое, встреченное в игре.



Та же самая информация, но в справочно-энциклопедической форме. Выбрав одну из категорий, можно просматривать все, что к ней относится, например информацию обо всех встречающихся в игре предметах.



Эта кнопка служит для того, чтобы вспомнить по ходу игры об условиях победы. Их сообщают в начале сценария, но эту информацию невредно время от времени освежать в памяти.



«Глаз» появляется через некоторое время после начала миссии. Кнопка имеет отношение к информации, которая появляется в самой нижней строке экрана, чаще всего это предупреждение о начавшейся или закончившейся битве. Нажав на эту кнопку, вы немедленно переноситесь к месту последних событий.



Кнопка активна только тогда, когда в основном окне выбрана одна из боевых единиц. Нажав ее, вы пускаете эту боевую единицу на «вторичное сырье», так сказать, «сдаете в утиль», что позволяет вернуть 20 единиц маны. Эту возможность крайне полезно применять в отношении боевых единиц, находящихся на краю гибели: в случае «естественной кончины» такой боевой единицы вы, разумеется, не получите ничего.



Последняя кнопка активна только в случае игры «человек против человека» и служит для обмена сообщениями.

Нижняя панель

Это панель управления объектом, выбранным в основном окне. Чаще всего активна одна из боевых единиц.



Крупная картинка на левом краю этой панели служит для того, чтобы быстро перевести экран к выбранному объекту: для этого достаточно указать на нее мышкой. Справа от этой картинки вы видите параметры текущего объекта. Опять-таки эта информация наиболее существенна для боевой единицы.



Далее идет панель управления боевой единицей. Она представляет собой квадрат, разбитый на три части. Верхняя левая часть (со стрелкой) служит для задания перемещения боевой единицы. Верхняя правая (с кулаком) — для атаки. Нижняя кнопка служит для прекращения движения боевой единицы.

Эти же команды можно отдавать и при помощи правой кнопки мыши. Если вы при этом указываете на нейтральный объект или неисследованную зону, то выполняется команда на переход. Если вы отмечаете вражеского бойца или сооружение, то боевая единица идет атаковать противника.

Вы можете перемещаться (и атаковать) сразу группой боевых единиц. Для этого надо растянуть на игровом поле прямоугольник, охватывающий нужные вам части. После этого можно управлять этой группой как единым целым.



Следующие две кнопки служат для выполнения специальных действий. Верхняя активизируется только для тех боевых единиц, которые способны использовать магию. Там указывается имеющееся у них заклинание. Важно, что боевые единицы тратят на заклинания ману из общего запаса. У них нет независимого источника, так что будьте осторожны с заклинаниями. У базового голема эта кнопка используется для немедленной пересылки в кузницу собранной к этому времени маны.

Нижняя кнопка используется для трансформации. Для «нормальных» боевых единиц это всего лишь возможность «деградировать» в базового голема, что возможно только в кузнице.

Базовый голем может трансформироваться в другую боевую единицу возле дружественного сооружения. Может (вместе с тремя своими «товарищами») трансформироваться в сооружение, если они заполняют *основание* (*Foundation*). В этих случаях вы увидите меню картинок доступных трансформаций.

Кроме того, голем может мгновенно (и необратимо) трансформироваться в стену практически в любой точке игрового пространства. Эта возможность полезна редко, но может, например, пригодиться для прикрытия своих «дальнобойных» войск.

Боевые единицы

Освоение существующих боевых единиц, определение их сильных и слабых сторон и создание могучей армии (или использование наилучшим образом тех сил, которые имеются) представляют одну из наиболее интересных сторон игры. Боевые единицы **Blood & Magic** обладают колоссальным разнообразием способностей, что может приводить к самым неожиданным эффектам.

Стоит повнимательнее почитать справочную информацию, особенно когда происходит что-то непонятное. Велики шансы, что вы найдете ответ на мучающий вас вопрос, хотя выработать меры противодействия — это намного более сложная проблема.

Параметры боевых единиц



Боевые единицы **Blood & Magic** имеют три основных параметра — *Attack, Defence* и *Move*. На их значения могут влиять свойства клетки, в которой находится боевая единица.

Параметр атаки (*Attack*) изображается боевыми топорами и выражает боевую мощь данной единицы. Защита (*Defence*) изображается щитами и выражает оборонительные возможности. Если параметр атаки больше, чем защита противника, то один удар

отнимает число пунктов здоровья, равное их разности. В противном случае всегда отнимается только одно очко.

Параметр *Move* определяет скорость движения боевой единицы. Слабый, но быстрый боец может убежать от могучего, но неповоротливого врага. Осторожность выиграла не меньше битв, чем безрассудная храбрость, так что такой возможностью тоже не стоит пренебрегать.

ВНИМАНИЕ

Маг имеет существенные особенности. Он атакует магией, и поэтому доспехи противника игнорируются. Его атака всегда вычитает два пункта здоровья.

Стоит заметить, что даже в случаях большого формального перевеса одной боевой единицы над другой существуют обстоятельства, при которых более эффективно использование слабой боевой единицы. Вместо того чтобы сетовать: «Что я буду делать со своими священниками против вражеской армии?» — вы должны найти способ создать условия, при которых противник не сможет воспользоваться своим преимуществом.

Над этими параметрами указывается текущее здоровье данной боевой единицы, одновременно в графической форме и цифрами. Для сооружений здесь указывается их прочность, параметр *Defence* для сооружений всегда равен нулю, а атаковать они тем более не могут (ну, в абсолютном большинстве случаев...).

Нейтральные создания

В большинстве игр противники воюют только друг с другом, а все остальное служит лишь для антуража (как, например, тюлени в **Warcraft**). В некоторой степени исключением является игра **War Wind**, но **Blood & Magic** использует идею «нейтральных войск» значительно более интенсивно. Во многих сценариях на игровом пространстве будут размещены «нейтральные» боевые единицы, которые встречаются в игре только в таком качестве.

Ваша проблема будет состоять в том, что их часто не удастся игнорировать! Характерный пример — гнездо птицы Рух. В нем всегда лежит яйцо этой птицы и какой-то предмет, без которого вам, возможно, жизнь будет не в радость. Яйцо само по себе не противник: здоровье у него слабое, да и в ответ оно не огрызается. Однако забрать предмет, не уничтожив яйцо, нельзя. Но как только вам удалось его разбить, из него вылупится птица Рух, а вот это уже весьма серьезный противник, и вы, возможно, не один раз пожалеете о том, что ввязались в добывание предмета.



В разных сценариях вас ждут и другие сюрпризы (тролли, баньши и так далее), и эффект неожиданности доставляет наибольшее удовольствие. Самое главное, что надо иметь в виду, — противник испытывает точно те же проблемы, встречаясь с нейтральными существами, что и вы. Оставить нейтрального «врага» в покое — часто наилучшее стратегическое решение.

Предметы

Каждая боевая единица (впрочем, есть и исключения) способна нести с собой один предмет из числа доступных в игре. Эти предметы достаточно разнообразны. Они выполняют самые разные функции, начиная с лечения ран и ремонта сооружений, и могут иметь специфические защитные свойства, которые очень пригодятся вашим бойцам.

Предмет берется автоматически, когда персонаж занимает клетку, где он лежит. Если у боевой единицы уже есть предмет, то второй она взять не сможет, пока первый не будет использован или брошен.



Теоретически можно справиться с любым сценарием, не используя никакие предметы. Однако часто они экономят время, а иногда и значительно облегчают прохождение миссии.

О полезности лечебных предметов, думается, говорить излишне. Можно также всячески рекомендовать смесь для ремонта зданий (*Mason Mix*). Она же отлично действует и на каменных (не базовых!) големов.



Во многих миссиях очень полезен предмет под названием *Frost Cape* — плащ, который полностью защищает от вредного воздействия огня. Лавовые ручьи, огненные ловушки, монстры, использующие огненные заклинания, — все это перестает представлять серьезную опасность для боевой единицы, защищенной таким плащом.

Сценарии и кампании

Здесь создатели игры **Blood & Magic** тоже пошли по нестандартному пути. В большинстве игр режим кампании включает в себя 10-20 миссий, которые мо-

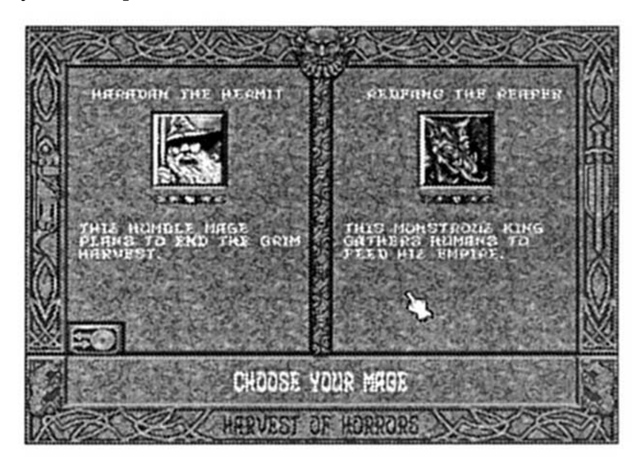


На этих землях разворачиваются все события игры Blood & Magic.

жно проходить исключительно в последовательном порядке. Что ж, и тут ситуация во многом похожа, но дело принимает несколько другой оборот.

Структура кампании

Всего игра включает в себя 15 сценариев, но они не образуют единую сюжетную линию, а разбиты на пять последовательных мини-кампаний разной степени сложности. Каждая из них состоит из трех последовательных миссий, причем в начале кампании предлагается выбрать, за какую из сторон (за «синих» или за «красных») вы будете играть.



«Синий» персонаж (слева) обычно символизирует «добро», а «красный» – «зло». Впрочем, в мире Blood & Magic их очень трудно различить.

Действие мини-кампании, независимо от выбора, разворачивается на одном и том же наборе карт и с использованием одного и того же начального набора сооружений. Однако начальные боевые единицы сторон и некоторые другие параметры игры различны. Кроме того, сценарии проходятся в противоположном порядке, и условия победы в каждом из них также меняются на противоположные.

Таким образом, «разворот» сценария, вещь совершенно невероятная в большинстве других игр, проходит в **Blood & Magic** без сучка и задоринки, да и повторная игра с участием двух людей на точно такой же карте не вызывает никаких «организационных» сложностей.

Сценарии миссий

Сценарии миссий также продуманы очень остроумно. Отсутствует стремление решить «в честном бою» судьбы мира. Вместо этого каждая мини-кампания использует свой сюжет, совершенно непохожий на другие, свой набор боевых единиц, оригинальные условия победы и некоторые прочие дополнительные особенности. Дизайн карты соответствует сюжету. При этом обращение сюжета при игре за другую сторону не вызывает никаких противоречий.



Сами сюжеты весьма забавны и нестандартны, причем включают как затертые клише, так и оригинальные подходы. Условия победы часто не сводятся к уничтожению всех противников и иногда позволяют добиться победы неожиданно коротким путем (который при этом может оказаться и единственно возможным).

При этом игра на полное уничтожение врага (по крайней мере в некоторых сценариях) — это путь к катастрофе или затяжке времени. Неожиданное же разрубание гордиева узла всегда доставляет особое удовольствие.

Опыт и доступ к новым боевым единицам

На первом сценарии каждой мини-кампании вы имеете доступ только к простейшим боевым единицам, независимо от использованного сооружения. Как же использовать полученные возможности по боевым единицам в полном объеме? На помощь приходит опыт, накапливаемый со временем.

За что он начисляется? Практически за все. А именно: за создание базовых големов, за трансформацию големов в другие боевые единицы, за создание сооружений, за уничтожение вражеских и нейтральных боевых единиц и сооружений. Кроме того, крупная «порция» опыта начисляется за победу в отдельном сценарии.

Обычно же опыт начисляется довольно мелкими порциями, а получение возможности строительства новых боевых единиц стоит дорого. Главный совет —



Это стандартный список «исследуемых» боевых единиц. В некоторых миссиях появляются и дополнительные возможности.



не торопитесь. Не спешите получить возможность создания новых боевых единиц. Может быть, в следующей миссии вы придете к выводу, что вам очень пригодились бы совсем другие войска, а опыт, который мог бы пойти на их «разработку», уже безвозвратно истрачен.

У этого вопроса есть два возможных решения. Во-первых, можете попытаться затягивать миссии: более долгое сражение означает большее количество произведенных боевых единиц, большее количество уничтоженных врагов и, следовательно, большее количество накопленного опыта. Это позволяет иметь некоторую свободу для экспериментов с разработкой новых боевых единиц, однако «выжимание» дополнительного опыта может оказаться делом скучным.

Второй подход связан с экономией накопленного опыта. Во втором сценарии мини-кампании вы получаете второе существо в одном из классов, а в третьем сценарии — третье существо в каком-то классе. Если вы вообще не проводили исследований в первом-втором сценариях, то теперь можете прикинуть, как распорядиться накопленным опытом наиболее эффективно. При этом решение можно принимать не сразу, а только после того, как выяснена примерная расстановка сил и намечен способ достижения победы. Такой подход более сложен, но и более интересен, чем предыдущий.

Компьютерный соперник и его интеллект

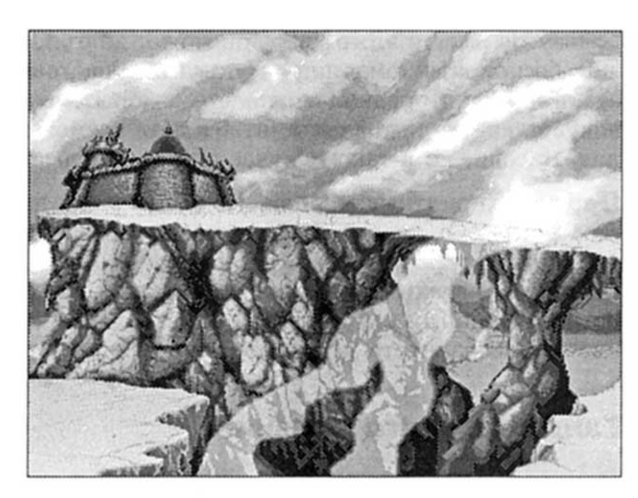
Как и во всех прочих играх, искусственный интеллект компьютерного противника оставляет желать много лучшего. Автоматический враг силен только тогда, когда у него имеется громадный перевес, но и в этом случае он может допускать «детские» ошибки, которые никогда не допустил бы живой человек.

Общие принципы игры компьютера

Компьютер всегда начинает сценарий в более благоприятной ситуации, чем игрок-человек, но воспользоваться этим преимуществом ему нелегко. Рассмотрим основные вопросы по порядку.

Строительство. Как уже было указано выше, строительство новых сооружений не является ключевым элементом игры. Компьютерный игрок всегда сразу имеет в своем распоряжении как минимум одно начальное сооружение, так что, если он даже больше ничего и не построит, вам все равно придется столкнуться с трудностями. Правда, порой он пытается заполонить *основание* и его окрестности големами, но так и не может собрать сразу четырех големов на всех нужных точках.

Оборона сооружений. Здесь компьютер безнадежно «плавает». Когда речь идет об обороне сооружений, обеспечивающих производство новых войск, она происходит более-менее автоматически: свежепроизведенные войска сразу на-



Во многих миссиях для победы надо уничтожить замок (Keep) врага.

ходятся в нужной точке, и, когда вы приводите свою штурмовую группу, конфликт так или иначе возникает. Когда же речь идет об обороне ключевых сооружений, потеря которых означает поражение в миссии, создается ощущение, что их оборона носит случайный характер. Происходит не столько защита сооружений, сколько хаотическая атака против боевых единиц, которые (так уж получилось) в данный момент как раз и заняты разрушением важного сооружения.

Наступление. Здесь ситуация стандартна для жанра в целом. Компьютерный игрок плохо справляется с организацией эффективных массированных атак. Похоже, что он проверяет, какие из его войск в данный момент «свободны», после чего направляет их в атаку на одну из целей, которые выбирает чуть ли не случайным образом. Критические сооружения уровня, видимо, входят в список приоритетных целей и поэтому атакуются врагом с завидной регулярностью, хотя и малыми силами.

Определение маршрута движения. Здесь полный кошмар, впрочем это частая ситуация в компьютерных играх. Срабатывает характерный эффект пробки: когда оптимальная траектория временно перекрыта другой боевой единицей, компьютер думает, что эта помеха будет постоянной. В результате боевая единица может отправиться в далекий обходной путь, гораздо более долгий и менее безопасный.

Эта особенность компьютерного интеллекта особенно неприятна, потому что она касается не только его собственных боевых единиц, но и ваших тоже. Когда вы запускаете группу бойцов для нанесения одновременного концентрированного удара, а она вдруг разбегается в трех разных направлениях, и неизвестно, где и когда соберется снова, это всегда неприятно, а иногда и опасно.

Инициатива. Компьютерный игрок очень слаб в организации решающих ударов. Он много раз по ходу игры может иметь колоссальный перевес, когда массированный удар по принципу «все или ничего» явно решил бы дело в его

пользу. И вместо этого удара он может долго ходить вокруг да около, продолжая беспокоить комариными укусами, пока вы не накопите силы для контратаки. Можно предположить, что авторы специально снизили агрессивность искусственного интеллекта, чтобы дать возможность пережить начальную стадию миссии, но в таком случае они явно перестарались.

Прочие неприятные мелочи. Компьютерный игрок явно «не читал» руководства к игре. Он часто делает глупости, удивительные для любого человека, хотя бы чуть-чуть знакомого с правилами. К числу подобных мелочей относятся: долгие переходы по лавовым потокам (эти переходы отнимают здоровье у боевых единиц), атака огнем боевых единиц, неуязвимых для него, отсутствие согласованности действий разных бойцов.

Гандикап и его влияние

При всех этих недостатках компьютерный игрок остается очень серьезным противником, главным образом за счет большого гандикапа, который он получает. Размер этого гандикапа зависит от выбранной кампании — они имеют последовательно возрастающую сложность.

В **Blood & Magic** используется как минимум три вида форы. Во-первых, это увеличенная численность войск в начальный момент. Если вы обычно получаете пару базовых големов и еще две-три боевые единицы, то у компьютерного противника сразу имеется маленькая армия. Впрочем, это одно из тех преимуществ, которые сами собой «рассасываются» со временем.

Во-вторых, компьютерный игрок имеет доступ к более продвинутым боевым единицам, причем намного раньше вас. Возможно, это сделано для того, чтобы не дать вам заработать «нечестное» преимущество, затягивая первую миссию сценария до бесконечности.

И в-третьих, это скорость генерации маны. Факт наличия такого гандикапа установить труднее всего, но есть впечатление, что компьютер накапливает ману слишком быстро. В кампаниях начиная с третьей наличие такой привилегии кажется совершенно очевидным. Это наиболее критическое преимущество, потому что оно не исчезает в ходе игры, а действует до самого ее конца. Здесь только ваш интеллект поможет преодолеть эту несправедливость.

В целом создается впечатление, что в самой легкой кампании не компьютер, а вы получаете небольшой гандикап. Вторая проходит на равных. Начиная же с третьей компьютерный игрок получает все большие и большие преимущества.

Эффективные приемы

С некоторыми проблемами компьютерный игрок справляется совсем неплохо. Во-первых, у него очень эффективно поставлен «сбор вторичного сы-

рья». Если вы почти уничтожили бойца соперника, то искусственный интеллект «сдаст его в утиль», не только вызволив 20 единиц маны, но и лишив вас уже почти заработанного опыта. Это вскоре начинает очень сильно раздражать, особенно если вы сами еще не овладели в совершенстве подобным приемом.

Во-вторых, быстрые боевые единицы врага умеют спасаться бегством. Они покидают сражение в самый последний момент, исчезают в неисследованных зонах игрового пространства, а затем появляются оттуда снова, причем свеженькие. По-видимому, восстановление здоровья происходит через цикл «деградация-трансформация», который обходится намного дешевле, чем создание боевой единицы заново.

Стратегия игры

Если из вышеизложенного у вас создалось впечатление, что игра против не очень умного компьютерного оппонента становится элементарной, то вы глубоко заблуждаетесь. Рассчитывать на легкую победу не приходится ни в коем случае. Более того, разнообразие миссий и заданий приводит к тому, что давать единые стратегические советы становится трудно. Тем не менее кое-какие общие идеи есть и здесь.

Основные стратегические приемы

В самом начале миссии надо попытаться понять, как следует добиваться успеха: методом тотального подавления противника или с помощью какого-либо специального приема. Первый метод срабатывает почти всегда, второй — только в некоторых случаях. С другой стороны, если второй метод возможен, то он обычно намного быстрее и приятнее.

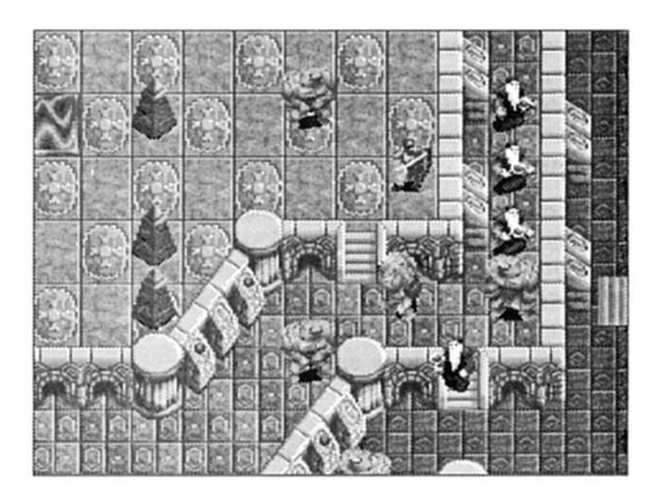
Следует учесть, что в каждой миссии существует не единственный порядок ее прохождения, особенно если вы не очень спешите. Это относится к самим основам стратегии, и можно применять самые разные принципы формирования армии с почти одинаковым успехом.

Общие принципы стратегического плана, ориентированного на тотальное подавление противника, более-менее единообразны.

Этап обороны

Сначала надо как можно скорее наладить экономику. Первое, что необходимо, — изготовить 4—6 базовых големов и расставить их вокруг кузницы. Это будут ваши батареи маны, которые должны обеспечить бесперебойное поступление магической энергии. На начальном этапе может понадобиться и пересылка магической энергии от големов вручную, чтобы ускорить их производство.





Маги и каменные големы неплохо дополняют друг друга при обороне.

Первый этап заканчивается, когда стартóвый запас големов готов. Теперь вы приступаете ко второму этапу начальной стадии: организации неуязвимой обороны. Посмотрите, какие сооружения есть в вашем распоряжении и как их эффективнее всего использовать. Если сооружений нет, то сначала их надо построить. Скорее всего враг будет атаковать ваших бойцов и сооружения «в лоб». Вы должны прикрыть кузницу и сооружения надежными бойцами.

Атакующие силы обычно малочисленны, но и у вас пока немного войск. Однако шесть базовых големов, расположенных вокруг кузницы, вполне способны уничтожить почти любого случайно забредшего врага. Конечно, прикрыть их более устойчивыми силами тоже неплохо.

Хорошую комбинацию составляют три воина плюс священник у них в тылу. Ни одна боевая единица врага не сможет продержаться достаточно долго, а священник может поддерживать воинов в здоровом состоянии. Существуют и другие не менее (а может, и более) эффективные оборонительные группировки.

Вам вряд ли понадобится более двух подобных группировок для прикрытия уязвимых мест, причем те же самые войска могут в дальнейшем использоваться и для атаки.

Этап атаки

Когда организуете надежную оборону, можно переходить в контратаку. Для этого надо накопить ударную группировку в четыре-пять боевых единиц. Если вы пока не знаете, кого и где атаковать, направьте парочку базовых големов на разведку (и верную гибель). Постарайтесь «сдать их в утиль» в последний момент перед смертью. Когда узнаете, куда надо отправляться на штурм, двигайте туда ударную группировку.

Даже если первая атака будет не очень удачной, вторая (или третья) ударная группировка сможет довершить разгром. Критический момент наступит, когда

противник перестанет атаковать и перейдет к непонятным манипуляциям своими силами. Это означает, что он потерял нить игры (как ни странно это звучит в отношении искусственного интеллекта), и победа стала вопросом времени.

Дожимание

Финальный этап связан с предыдущим, и здесь применимы два варианта действий. Первый подразумевает продолжение начатой политики с постепенным уничтожением и блокадой всех мест производства боевых единиц. Войска противника окажутся сведены только к базовым големам и не смогут оказать реального сопротивления.

Другой подход — блокада кузницы. Вы игнорируете все вражеские сооружения и осуществляете марш-бросок непосредственно к кузнице. Там вы громите всех големов, стоящих вокруг (наличие здесь более мощных боевых единиц маловероятно), и располагаете вокруг *Blood Forge* четыре-пять (или более) своих боевых единиц.

Что же происходит? Противник только что потерял большую часть големов, и поступление маны к нему резко уменьшается. Новые големы окружены вашими заметно превосходящими силами и быстро погибают. Враг лишен ресурсов. Отсутствие новых големов означает и отсутствие новых войск. Противник начинает подтягивать войска к кузнице, но не для разблокирования, а для того, чтобы деградировать их до голема: ему не хватает маны! Лучший вариант — это позволить сформировать метапод, а затем его разбить.

Так мы вовлекаем противника в цикл самоуничтожения. Остается только следить за тем, чтобы блокада не развалилась со временем, и победа сама собой упадет в ваши руки.

Стратегия победы

Теперь вас ждет подробный рассказ о том, как пройти миссии кампаний за «синего» игрока. Первые две кампании проще, чем три последующие, но в целом нарастание сложности довольно-таки незначительно. Вам придется больше сражаться с неожиданностями, заготовленными в сценарии, чем с эффективно действующими силами врага.

Первая кампания (Howl of Vengeance)

Миссия 1. Doegan Citadel

Первые миссии достаточно легкие. У вас сразу имеется строение, силы врага малочисленны, производством он почти не занимается.

Ваша задача — уничтожить все склепы врага. Их у него в этой миссии два, оба расположены в северо-западном углу карты. Вашему замку (*Keep*), ги-



бель которого равносильна поражению, реально ничто не угрожает, так что можете сосредоточиться на нападении.

Единственная проблема, которая может возникнуть, — это случай, когда силы противника слишком быстро натолкнутся на вашу казарму. Когда это произойдет, зависит от благорасположенности генератора случайных чисел. Лучший способ противостоять такой опасности — сразу перевести базовых големов к казарме, чтобы они приняли участие в ее обороне, если таковая понадобится. Когда накопится достаточное количество големов, превращайте их в воинов и атакуйте от казармы на север. Противник не окажет сопротивления.

Миссия 2. Serpent Valley



Здесь вы должны уничтожить все войска противника. Сложность этой миссии близка к предыдущей: вам ничто не угрожает, поэтому накапливайте силы (воинов и рейнджеров) и затем переходите в атаку (с севера на юг).

Постарайтесь не оставлять у себя в тылу неисследованные места, чтобы не пришлось потом терять время на отлавливание отдельных боевых единиц противника.

Миссия 3. Old Stone Keep

В этой миссии ваша задача — уничтожить замок врага. Чисто количественно противников будет уже побольше, но они опять-таки не будут вас беспокоить.

Произведите в казарме 5—6 паладинов и направляйте их на штурм вражеского замка, который расположен в юго-западном углу карты. Уничтожайте боевые единицы врага, которые встанут у вас на пути, но игнорируйте прочие сооружения. Когда очистите от противника непосредственные окрестности замка, он вряд ли догадается направить туда подкрепления прежде, чем станет слишком поздно.

Вторая кампания (Matchmaker Mayhem)

Миссия 1. Herne's Wood

Выигрывает тот, кто первым уничтожает основное сооружение противника. Игровое поле разбито стеной на две части. В стене лишь один небольшой проем. Вы находитесь к югу от стены, противник расположен к северу.

Вас атакуют лишь небольшие отряды противника, состоящие из одного-двух друидов, поэтому можете не спеша готовиться к нападению. Ваш *Рунный камень* почти со всех сторон окружен стеной, и ее стоит пробить с ближней к кузнице стороны, чтобы сэкономить на переходах.

Обеспечив «экономику», начинайте производить магов, без более мощных войск здесь можно и обойтись. Три мага, стоящие возле проема в стене, обеспечивают непреодолимую оборону. Когда накопите пять-шесть магов, можно переходить в наступление, причем в защите оставлять никого не надо.

Займитесь сначала согласованным уничтожением боевых единиц противника возле его *Древесной ложи*. Кстати, не дай вам Бог нарочно или по ошибке атаковать стоящие возле нее монументы — получите неприятный сюрприз.

Действуя по принципу «все на одного», двумя-тремя волнами атак вы полностью уничтожите всех защитников и сможете приступить к уничтожению сооружения. Дальнейшее просто.

Миссия 2. Web Mountains

Это одна из самых оригинальных миссий в игре. Ваша задача — собрать три ключа и сложить их в своем лагере, в то время как противник рассчитывает сделать то же самое с сундуками.

Уровень представляет собой набор утесов, соединенных мостами. Здесь встречаются и тролли, и гнезда птицы Рух. При этом противник наверняка потеряет массу драгоценного времени, охотясь за этими «необязательными» монстрами.



Опыт, накопленный по итогам первой миссии, позволит почти сразу же получить доступ к каменным големам. Это будет ваша основная боевая единица в этой миссии, благо *Рунный камень* есть у вас с самого начала.

Противник расположен к востоку от вашего лагеря, причем кратчайший путь перекрыт троллем. Поставьте первых трех готовых каменных големов перед ним, но не атакуйте тролля: пусть противник тратит силы и боевые единицы на эту мерзкую тварь.



Следующий отряд из трех-четырех каменных големов направьте на юг. Именно оттуда можно будет вторгнуться на территорию противника. На юге, кстати, обнаружится свободное *основание* — можете построить еще один *Рунный камень*, чтобы войска производились там, где они нужнее.

От южного *основания* ударьте на восток. Там найдете сооружение противника вместе с защитниками. Накопите достаточно сил и уничтожьте его. Затем продолжайте движение на север; кстати, теперь можно ударить и через мост от кузницы, у врага уже недостаточно сил для защиты, а тролль к этому времени скорее всего погиб.





К этому моменту вы уже должны были найти один ключ, а два остальных как раз и находятся в северо-восточной части карты. Раздайте их своим боевым единицам и отправьте их в лагерь. Бросьте там все ключи, и вы выиграли.

Миссия 3. Edenvale Castle

Ваша задача — разбить ворота замка. Это более-менее стандартная миссия; вам придется сначала подавить сопротивление противника, а потом уже выполнять основное задание.

Трудности связаны в первую очередь с тем, что кузница и *Рунный камень* расположены далеко друг от друга. Впрочем, ваш противник испытывает аналогичные проблемы. Лучший вариант — построить еще один *Рунный камень* к северо-западу от кузницы.

Однако сначала надо создать силы для его защиты. Здесь тоже лучше всего использовать каменных големов. Кое-какие проблемы будут связаны с тем, что у противника появятся нимфы, но это не должно вызвать исключительных трудностей.

После того как построите и укрепите второй *Рунный камень*, можно переходить в наступление. Подготовьте две группы каменных големов и заблокируйте оба перехода через реку. Этим вы лишите противника возможности производить подкрепления.

Блокаду можно некоторое время подержать, истощая противника, а затем врывайтесь на территорию врага и уничтожайте сооружения. В конце концов ничто не будет стоять между вами и целью миссии. Ломайте ворота замка, и вы победили.

Третья кампания (Tartyron Unbound)

Миссия 1. Realm of Tides

Карта представляет собой архипелаг островов, соединенных мостками. Ваша кузница расположена на одном из южных островов, к северу от нее имеется храм. К западу, на другом острове, имеется ваш замок, гибель которого равносильна поражению. Задача — уничтожить все сооружения противника, который «живет» где-то на севере.

Проблема состоит в том, что вы фактически лишены более-менее разумных боевых единиц, эффективных в наступлении. Поэтому в обороне приходится положиться на базовых големов!!! Следующий остров к северу от храма является ключевым. С него переброшены четыре моста, из которых только один, северный, ведет к противнику.

К тому времени, как вы соберете достаточную армию для обороны (как минимум три голема и священник), несколько солдат противника могут просочиться на вашу территорию. Не обращайте на них внимания: разрушение замка

займет у врага очень много времени, да к тому же соперник может почему-то и вовсе его не тронуть.

Мост, ведущий к противнику, очень узок, и когда вы поставите трех големов у выхода с него, они смогут атаковать врага одновременно, а угрожать им сможет только один солдат противника. Священник должен подлечивать раненых големов, чтобы избежать их гибели. Затем подгоните туда еще пару големов на случай, если кто-то все-таки погибнет. Остается только разгромить те боевые единицы противника, которые уже успели просочиться в тыл.

В этот момент миссия приходит в патовое состояние: противник не может изменить сложившееся положение, но и вы мало что можете предпринять. Есть два способа изменить ситуацию. Во-первых, вы можете подкопить опыт и получить возможность производства фурий или паладинов. Фурии могут позволить перейти к блокаде кузницы, а паладины — перейти в «нормальное» наступление.

Другой метод — самому разрушить храм и построить на его месте другое сооружение, которое позволит создать более перспективные войска. Так или иначе, обеспечив стопроцентную оборону, вы можете искать разные способы нарушить равновесие сил в уверенности, что противник не сможет предпринять ничего принципиально неожиданного.

Миссия 2. Realm of Lands

Ваша задача — уничтожить вражеский замок. Задача кажется сложной, но может оказаться очень простой.

Ключ к прохождению миссии — создание летающих боевых единиц. *Древесная ложа* позволит производить грифонов, как только вы исследуете эту возможность. Замок врага находится справа от вашей кузницы. Добраться туда «пешим ходом» крайне трудно, но это означает, что и защищать крепость врагу практически невозможно. Два-три грифона доберутся туда без проблем, а противник так и не сможет собрать достаточные силы для того, чтобы продолжить игру в этой миссии.



Миссия может быть выиграна буквально за несколько минут, и враг даже не успеет вас атаковать.

Миссия 3. Realm of Fire

На севере расположены ваша кузница и *Рунный камень*. Задача — уничтожить все сооружения противника.

Игровая зона разбита на несколько частей лавовыми потоками. Движение по этим каналам опасно для здоровья и жизни. Слабости компьютерного игрока проявляются в этой миссии особенно ярко. Вы можете спокойно производить каменных големов, планируя оставить две-три единицы для обороны. Боль-



шая часть сил противника вообще не доберется до вас: они заплутают в лавовых потоках, постепенно там погибая. Отдельные вторжения вы сумеете нейтрализовать без труда.

Вполне может быть, что враги сами принесут «на блюдечке» несколько плащей *Frost Cape*. Когда вы начнете создавать ударную группировку, снабдите входящих в нее каменных големов этими плащами. Впрочем, на всех не хватит. Переводите войска через каналы вручную, иначе потери здоровья будут слишком велики (компьютерный алгоритм наверняка поведет ваших бойцов не туда, куда надо).

Обойдите периметр карты по часовой стрелке. На юге вы обнаружите и разгромите первое сооружение противника, а дальше, в юго-западном углу, сможете установить блокаду кузницы. Атак противника к этому времени уже не будет, так что вы сможете по мере необходимости подбрасывать резервы.

Последнее сооружение врага находится в центральной части карты. Найдите и уничтожьте его, и вы победили.

Четвертая кампания (Nuts and !Bolts)

Миссия 1. Konigheim

Миссии этой кампании, пожалуй, самые остроумные. В первой из них у вас «на руках» горящий город. Здания и сооружения рассыпаются в прах на ваших глазах. Задача — разрушить акведук в северо-западном углу карты и тем самым потушить пожары. Ваш замок, расположенный на юго-востоке, тоже не защищен от огня, и, если вы не будете действовать быстро, он постепенно погибнет, а с ним и шансы на победу.

На первом этапе надо, как обычно, наладить экономику. Неподалеку от точки старта имеется свободное *основание*, на котором можно построить что заблагорассудится. Перспективны два варианта действий. Во-первых, можете построить *Рунный камень* с идеей в дальнейшем производить гномов и отчаянно ремонтировать замок.

Второй вариант, тоже вполне разумный, состоит в строительстве казармы с идеей опередить пожар. Противник будет атаковать замок и кузницу, так что первую группу из трех-четырех воинов сразу перекиньте к замку. Приведите туда же священника от храма на севере, причем лучше сделайте это тогда, когда воины уже будут на месте. Храм оставьте врагу на поругание, чтобы не распылять силы.

Вторую группу воинов начинайте собирать к северу от кузницы. Она прикроет ее от атак, а заодно и станет ядром будущей ударной группировки. Когда в ней станет 4—5 воинов, начинайте двигать ее на север. Скорее всего город к этому времени все еще будет представлять лабиринт узких проходов, но по мере разрушения строений пожаром маршрут движения бойцов будет становиться все более и более прямым.

Непосредственно к югу от акведука находится вражеский *Рунный камень*. Ваша главная задача — уничтожить его и тем самым лишить противника возможности к сопротивлению. Две-три ударные группировки смогут с этим справиться, после чего путь к акведуку, лишенному защитников, будет открыт.

Если все пройдет нормально, то вы справитесь с пожаром, когда примерно треть города будет еще цела.

Миссия 2. Puzzle Palace

В этой миссии ваша задача — взорвать ворота, ведущие во дворец. Уровень состоит из лабиринта узких дорожек, содержащих массу нажимных плит, включающих и выключающих мостики и ловушки. В вашем распоряжении имеется лишь храм.

Эта миссия отличается тем, что вам практически не угрожают атаки врага. Компьютерного интеллекта не хватает, чтобы бойцы противника сумели пробраться через лабиринт, но и у вас возникнут серьезные проблемы. И здесь можно снести храм и построить на его месте что-нибудь более перспективное, но этот сценарий можно элегантно пройти при помощи фурий.

Первый этап — отправить пару базовых големов на разведку, чтобы найти нужные ворота и видеть на карте вражеские боевые единицы. Если ворота не охраняются, можете начинать их ломать. Ваша задача — привлечь туда войска противника, как ни парадоксально это звучит!

Фурия отличается тем, что атакует одну боевую единицу противника, при этом неуязвима для остальных и автоматически деградирует в базового голема после гибели объекта атаки. В результате вы не только убиваете бойца противника, но и получаете новый инструмент для атаки ворот прямо на месте. Если учесть, мягко говоря, недостаточную заботу противника об охране своих сооружений, ключ к успеху в ваших руках.



Миссия 3. Hall of Wonder

Это, пожалуй, одна из самых трудных миссий в игре, причем успех в ней очень сильно зависит от удачного старта. Необходимо сразу выиграть как можно больше времени. Цель миссии — уничтожить автоматического монстра под названием *Juggernaut*, который не различает ни своих, ни чужих и практически неуязвим.

Вам сразу понадобится мана, поэтому начните с того, что деградируйте двух священников в базовых големов. Вы начинаете игру в северо-западном углу карты. С верхней террасы одна лестница ведет на следующий уровень, содержащий свободное *основание*, а затем еще одна лестница ведет в основную часть уровня.

Доведите число големов в районе кузницы до шести, а следующего отправьте на вторую лестницу и превратите там в стену. Противник обычно с сомнени-



ем относится к необходимости ее немедленно ломать, и это позволит выиграть дополнительное время. Если же какие-то войска прорвутся к кузнице, набрасывайтесь на них всеми, кто есть, включая базовых големов.

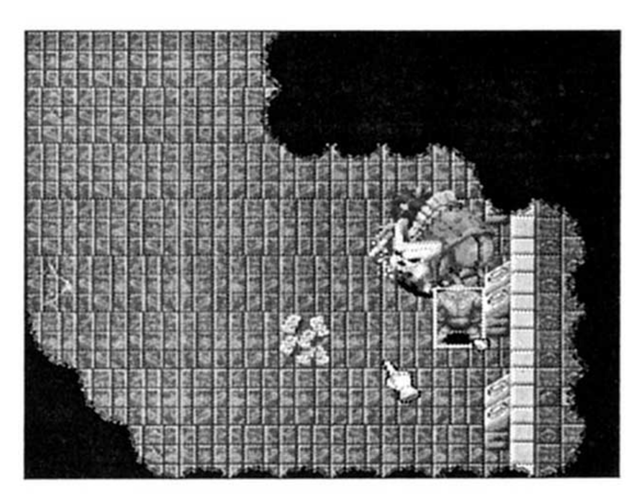
В итоге времени должно хватить, чтобы создать еще четырех големов, перевести их на *основание* и создать *Рунный камень*. Сразу же открывайте возможность производства каменных големов (сделайте это заранее, опыта должно быть достаточно).

«Непреодолимая оборонительная стойка» состоит из каменного голема и трех магов. Голем должен стоять там, куда вы поставили стену (не волнуйтесь, ее все равно разрушат), а маги составляют вторую линию обороны, и их дальнобойность составит угрозу всякому, кто попытается покуситься на каменного голема.

Не стесняйтесь использовать принесенные врагами предметы — лечите своих магов и каменного голема. Если повезет, получите в свое распоряжение еще и *Frost Cape*, что облегчит последующий этап, хотя это всего лишь экономия времени.

Такая оборонительная стойка практически гарантирует безопасность от хаотических атак компьютерного игрока, и теперь можно подумать об уничтожении Джаггернаута. Это чудовище имеет атаку и защиту 7, способно плеваться огнем и давить тех, кто неосторожно оказался рядом.

Приготовьтесь к долгой борьбе. В качестве ударного отряда будет выступать одинокий маг(!), как ни смешно это звучит. Оденьте его в *Frost Cape*, если этот плащ у вас есть. Главная проблема состоит в том, что придется одновременно контролировать состояние оборонительной стойки и вручную управлять магом, атакующим Джаггернаута. Первое более важно, так что, в случае чего, пожертвуйте магом-штурмовиком, в конце концов, всегда можно произвести нового.



Каменный голем да и другие недальнобойные боевые единицы практически бессильны против Джаггернаута.

Управление магом заключается в следующем: если Джаггернаут приближается к нему вплотную, бегите от него подальше со всех ног. Как только дистанцию удалось разорвать, давайте команду на атаку (поскольку Джаггернаут рассматривается как нейтральное существо, эту команду придется дать в явном виде с использованием кнопки с кулаком).

Маг будет атаковать врага с дистанции, а в этом случае Джаггернаут способен лишь отплевываться огнем (к чему наш маг, к счастью, безразличен благодаря *Frost Cape*). Впрочем, за весь долгий период этой борьбы вы наверняка потеряете не одного мага, но всегда можно взять следующего и отправить его продолжать дело с того места, где предшественника постигла смерть. Конец в итоге венчает дело, и этот враг тоже будет уничтожен.

Пятая кампания (Harvest of Horrors)

Миссия 1. Vanesci Hamlet







Ваша задача — полностью уничтожить все силы противника; в то же время вы проигрываете, если полностью уничтожена деревня, которую вы собрались защищать. Эта кампания отличается тем, что у противника появляются совершенно необычные боевые единицы, не встречавшиеся ранее: гоблины, гарпии и колдуны.

Основная проблема в этой миссии — выдержать первые две атаки. Начните с массового производства базовых големов. Оставьте шесть штук возле кузницы, поставьте четырех на *основание*, находящееся неподалеку, к северу от кузницы, но не спешите ничего строить. Как только враг нападет, бросайте големов на защиту, причем старайтесь напасть на любую отдельную боевую единицу противника сразу со всех сторон, а не распределяйте войска равномерно. Десяток или чуть больше големов расправятся с нападающими с относительно небольшими потерями.

После того как первая атака будет отбита, немедленно стройте какое-нибудь сооружение. Вполне подойдет казарма или *Рунный камень*, но победу можно одержать, и построив *Древесную ложу*.

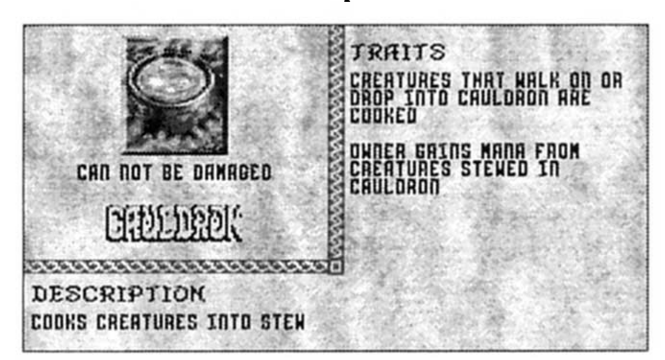
Начинайте производить друидов, которые, впрочем, будут использоваться лишь как оборонительная сила. Вы успеете покрыть свои потери и произвести четырех друидов, когда последует вторая мощная атака противника. На ее отражение снова бросайте, помимо друидов, всех базовых големов. Вы опять отобьете ее с минимальными потерями, и к этому моменту стартовое преимущество врага фактически нейтрализовано.



Новые атаки будут проходить с гораздо меньшей энергией, и вы сможете отражать их при помощи специально подготовленной группировки, не трогая големов, собирающих ману. Сооружения врага расположены в северной части карты, за рекой. Вскоре вы сможете собирать отряды друидов и посылать их в атаку, но окончательный перелом произойдет только после того, как вы получите возможность производства грифонов (ради них и была выбрана *Древесная ложа*). После этого победа станет вопросом времени.

Миссия 2. Phantom Pass

В этой миссии вашей целью вновь станет уничтожение врагов и сооружений. Атаки начнутся еще быстрее, чем в предыдущей миссии, хотя их мощность будет несколько меньше. Вы начнете игру на юге и к востоку от кузницы найдете *основание*, на котором можно построить сооружение. Это *основание* (а потом и сооружение) и станет основной целью атак врага.



Котел позволяет производить такие войска, как гоблины или гарпии.

Вначале туда придут базовые големы, чтобы опередить вас в строительстве. Они вряд ли представляют серьезную угрозу. Тем не менее в этой миссии вам далеко не сразу удастся что-либо построить. Делайте это, только если уверены, что у вас есть возможность передышки.

Лучший момент для строительства — когда возле основания имеются штук семь ваших големов. В этом случае новое сооружение сразу не останется без прикрытия. Наиболее эффективен в этой миссии *Рунный камень*, причем в качестве основной боевой единицы используются каменные големы.

Миссию можно считать выигранной, если вы сумели прикрыть свое сооружение тремя-четырьмя каменными големами. После этого финал стандартен: накапливаете ударную группировку и посылаете ее на разгром врага, пополняя ее при возможности и необходимости.

Миссия 3. Kingdom of Nix

Здесь надо уничтожить замок врага. Хочется предупредить, что, хотя противник не очень будет вас беспокоить, его войска все-таки многочисленны. Тактика «быстрого прорыва» не принесет успеха. Эту миссию надо проходить так

же, как предыдущие, и переключаться на разгром замка только после того, как прочие боевые возможности врага будут подорваны.

Ваша кузница расположена в юго-восточном углу карты, а наиболее доступное *основание* для строительства — в юго-западном. За него, впрочем, тоже придется повоевать с парой-тройкой случайно заблудших базовых големов противника.



Карта представляет собой одно большое болото с несколькими дорогами, соединяющими разбросанные по карте сооружения. Вам будут досаждать упыри (*Wraith*) противника, неуязвимые для «нормальных» боевых единиц, поэтому рекомендуется построить казарму или храм и ориентироваться на создание паладинов. Готовьтесь к долгой битве. «Экспедиционный корпус», предназначенный для атаки, должен включать пять-шесть паладинов.

Ключевыми точками являются «перекрестки» дорожной сети: тот, кто контролирует такой перекресток, контролирует и зоны, куда ведут дороги от этого места. Постепенно вытесняйте врага на север, отрезая его от сооружений и уничтожая их по одному.

После того как у противника не окажется войск в северной части карты, уже можно пренебречь его оставшимися силами и направить войска на уничтожение замка. Организовать разумную оборону противник уже не сможет.

Последняя битва

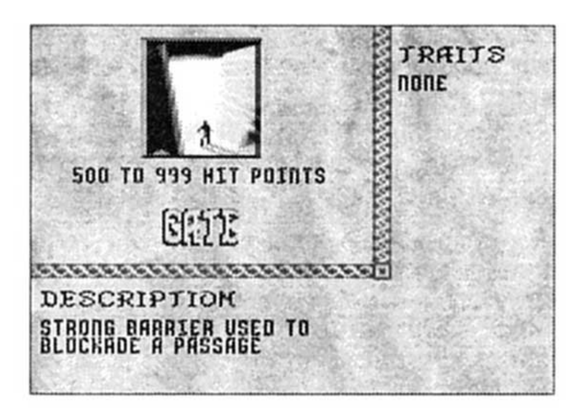
Завершая рассказ об игре, хочется отметить, что прохождение всех пятнадцати миссий в пяти кампаниях — это еще не конец игры, а, в некотором смысле, только ее начало. После успеха в этих миссиях откроется возможность использовать режим «легендарной кампании», где вы должны победить на всех пятнадцати картах в случайном порядке.

Карты вам более-менее знакомы, хотя некоторые *основания* будут находиться на других местах, да и с начальными сооружениями ситуация часто отличается от уже пройденных миссий. Кроме того, ряд самых интересных сценарных находок заменяется на стандартную задачу «уничтожить все войска и сооружения противника».

Знакомство с картой позволит выиграть все пятнадцать миссий, используя уже отработанные навыки прохождения игры. Никаких сверхъестественных сюрпризов вас не ждет до самого последнего момента.

Когда же вы выиграете все пятнадцать миссий, узнаете, что авторы игры держали еще один камень за пазухой. Герой, роль которого вы играли, получает право побороться за бессмертие, и для этого он должен одержать победу еще в одном сценарии, о наличии которого до этого момента вы могли и не догадываться.





Такие ворота преграждают вам путь к бессмертию.

Этот сценарий таков. Вы должны пробить четверо ворот, ведущих в обитель богов. Ваша кузница расположена в северо-западном углу карты, кузница противника — в северо-восточном. «Коридор», перекрытый воротами, ведет с юга на север в средней части карты. Стены этого коридора необычны и являются преградой для существ, способных перелезать или перелетать через обычные стены.

На всей карте нет ни одного *основания* для сооружений! Вместо этого на юге карты имеется специальная площадка, допускающая трансформацию големов. Новая боевая единица выбирается случайным образом! Вы совсем не можете влиять на состав своей армии!

Это самая сложная битва в игре, и ее сложность намного превосходит все то, что вам встречалось ранее. Во-первых, противник сразу возьмет под контроль зону трансформации, и вы долго не сможете рассчитывать на производство разнообразных боевых единиц. Придется полагаться исключительно на базовых големов.

Начните с того, что наступите на горло собственной песне и займитесь их массовым производством. Вам понадобится как минимум пятьдесят штук (да, это мы писали, что в **Blood & Magic** обычно не нужны большие армии)! Если хватит терпения на производство большего количества — тем лучше. Время от времени к вам будут по мелочи забредать бойцы врага — атакуйте их всеми наличными силами.

Когда накопятся требуемые силы, можно идти атаковать противника. Ваша главная задача — установить блокаду кузницы. Это сложный этап. Желательно не ввязываться в драки в зоне трансформации, а как можно быстрее пробежать мимо к кузнице врага. Големы будут «цепляться» за бойцов противника, и надо постоянно за этим следить, — если надо, переключайтесь на бой. Вас спасает относительная пассивность противника — если «штурм» не удался, можно начать все с начала.

После того как удастся собрать десятка полтора големов вокруг кузницы противника, враг поведет войска на снятие блокады. Теперь задача — быстрое

производство новых големов, перевод их к зоне трансформации и ее оборона от противника с одновременным производством новых боевых единиц. Рано или поздно этот план удастся.

В итоге должно получиться следующее: кузница врага надежно заблокирована, его боевые единицы полностью отсутствуют, налажено поточное производство различных боевых единиц. В других миссиях это уже была бы победа, а здесь все еще далеко не решено.

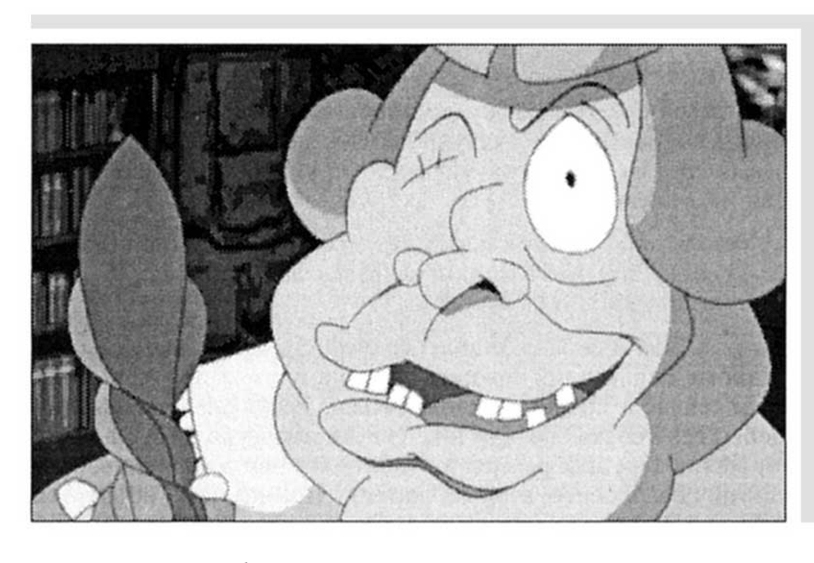
Следующий этап — уничтожение нейтральных стрелков на стенах коридора с воротами. Время от времени и у вас будут появляться дальнобойные бойцы. Соберите их вместе и уничтожьте этих стрелков.

Обратите внимание, что слева и справа от зоны трансформации имеется по паре порталов, про которые справочник говорит, что они служат для присылки подкреплений. С этим сейчас и предстоит столкнуться. Разбивайте первые ворота. Как только добьетесь успеха, позади них тут же появятся шесть воинов врага. Скорее всего, ваших текущих резервов будет более чем достаточно, чтобы справиться с ними. Разбивайте вторые ворота. Позади них объявятся шесть каменных големов. И здесь наличных сил должно хватить для их уничтожения.

Пока не трогайте третьи ворота!!!. Вас ждет такой сюрприз, от которого уже не оправиться, если вы не подготовились к нему специально. Произведите не менее пятидесяти различных боевых единиц. Поставьте по восемь штук вокруг порталов возле зоны трансформации. Остальных держите в центре возле выхода из центрального коридора или присоедините к блокирующим кузницу. После этого отправьте одного-двух бойцов ломать третьи ворота.

Как только эти ворота будут сломаны, сюда будут телепортированы десять (!) страшнейших бойцов-хранителей (*Guardian*). У них параметры *Attack* и *Defence* равны 7, они неуязвимы практически для всех заклинаний и имеют специальное мощное заклинание, действующее на все «нормальные» боевые единицы. Четырех хранителей, телепортированных на порталы рядом с зоной трансформации, ваши войска должны уничтожить без труда — те разобщены и окружены, но остальные шестеро появляются внутри коридора, и у вас не будет возможности навалиться на них значительными силами.

К счастью, хранители пойдут разблокировать кузницу. Можно представить себе колоссальный запас терпения, который позволил бы накопить армию, способную справиться с этой группировкой. Однако их можно пропустить к кузнице, а самому направить все имеющиеся силы на борьбу с последними воротами. Узость коридора в этом случае сыграет вам на руку: даже если противник вовремя вернется назад, у него уйдет очень много времени на прорубание пути сквозь забитый вашими войсками коридор. Этого времени должно хватить на то, чтобы ваши войска пробили последние ворота и игра завершилась окончательной победой.



adventure



1996

Clandestiny

Разработчик: **Trilobyte**

Издатель: **Trilobyte**

Требования к системе

Операционная система	***DOS или Windows 95***
Процессор	***486 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***SVGA***

Этой игрой компания Trilobyte продолжает свою славную серию игр-головоломок ***7th Guest*** *и* ***11th Hour****. Новая игра наследует богатство графики, звука и музыки и добавляет к ним то, без чего современная игра обходиться не должна — богатство содержания, основанное на великолепно проработанном сценарии.*

Вступление

С появлением претензий на трехмерную графику и «плавное» перемещение по локациям, игры жанра adventure вместо некоторой суетливости, которая была им свойственна еще пару лет назад, наконец приобретают неторопливость и степенность.

В некоторых случаях, как, скажем, в **Myst**, это вполне отвечало замыслам создателей, а соответствующая музыка помогала создавать ощущение ожидания опасности еще до того, как эта самая опасность появлялась на экране.

Однако постепенно выяснилось, что «двухсотые Пентиумы» с восьмискоростными CD-ROM стоят еще не у всех, а навеваемое музыкой предчувствие чего-то трагического к началу третьего часа перемещения по первой локации грозит перерасти в нечто совершенно невыносимое.

Авторы **Clandestiny** решили эту проблему достаточно оригинальным способом, вставив в ткань игры прекрасную мультипликацию, которой ничто не мешает двигаться с любой скоростью и разбавлять тем самым неторопливость освоения окружающего пространства. В итоге появилась пронизанная прекрасным юмором игра, единственным недостатком которой для отечественных пользователей могут служить высокие требования к знанию английского. Без него процесс рискует превратиться в механическое перелистывание «спойлера» в поисках ответов на вопросы.



Перед вами последний представитель рода Макфайлов. Обратите внимание на то, сколько пальцев у него на левой руке!

Пролог

Общий сюжет не содержит в себе ничего удивительного или невероятно оригинального, если вспомнить, что до **Clandestiny** Trilobyte уже выпустил нашумевшие **7th Guest** и **11th Hour** (даже если не возвращаться к более ранним предшественникам в этом же жанре, начиная, скажем, с **Legacy**). Само название программы представляет собой изящную игру слов. С одной стороны, оно напоминает прилагательное *clandestiny* (***тайный, скрытый***). С другой — оно раскладывается на два слова *clan* и *destiny*, что можно перевести как *судьба клана*.



Где-то в забытом богом уголке Шотландии находится фамильный замок рода Макфайлов, в который давно уже не ступала нога хозяина. Но вот Эндрю Макфайл вместе со своей бесстрашной пока-еще-не-женой Паулой решают поселиться в родовом имении. Или если и не поселиться, то хотя бы завладеть легендарными семейными сокровищами. Правда, это не так-то просто, ведь сначала им придется разгадать те тайны, которые скрывает замок.

Управление игрой

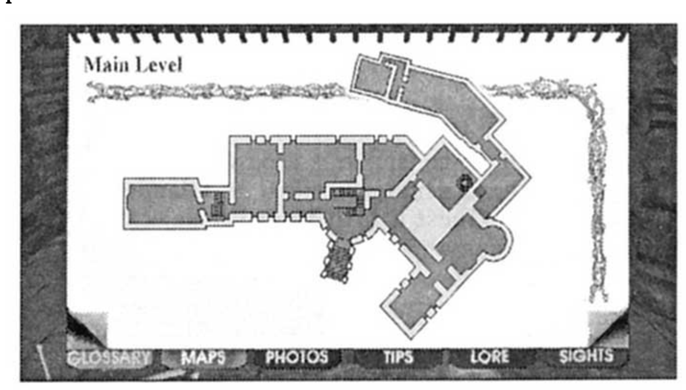
Оно максимально интуитивно. Для перемещения между экранами следуйте за манящей рукой скелета. Если же эта рука назидательно покачивает пальцем, в этом направлении больше ничего сделать невозможно (за редкими исключениями, о которых будет сказано ниже). Глаз означает возможность посмотреть на что-нибудь поближе.

Поместив курсор в центр нижней части экрана, вы увидите, как рука начнет вращаться. Щелчок мышкой в этом месте развернет вас на 180 градусов.

Если же подвести курсор к левому (правому) нижнему углу экрана, рука снова изменит свой вид и на этот раз будет означать возвращение ко входу в комнату.

Кроме того, в игру встроен большой и красочный справочный модуль, доступ к которому вы получите, подведя курсор к правой части верхней границы экрана и выбрав прямоугольник с надписью «Guide Book to Scotland» («Путеводитель по Шотландии»). Путешествуя по разделам этой «брошюры», вы сможете получить дополнительную информацию о замке, его истории и обитателях. Однако там же скрываются не только эти безусловно приятные, но и не слишком необходимые вещи.

Помимо этого, находясь в затруднительном положении, вы сможете обратиться к путеводителю, чтобы получить подсказки (**Hints**) о том, что нужно делать. Если этих инструкций недостаточно, попросите считать головоломку решенной. Тогда вы получите возможность двигаться дальше, хотя так и не узнаете, каков же был правильный ответ.



В путешествии по замку вам не раз придется воспользоваться картой.

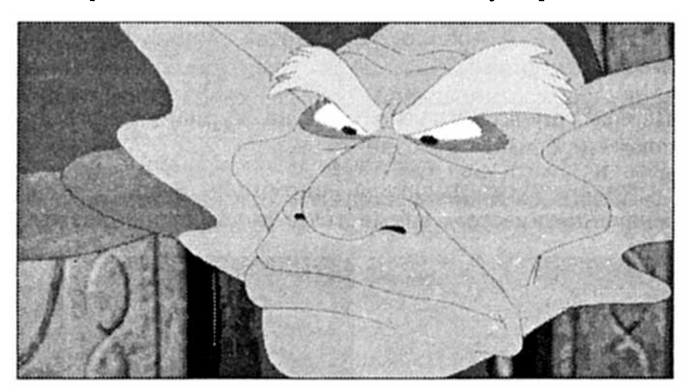
Двумя другими разделами путеводителя вы будете пользоваться особенно часто. Один из них — **Maps** — покажет карты тех помещений, в которых вы уже побывали. Другой — **Photo** — позволит загрузить отложенную игру.

Правда, чтобы что-то загрузить, надо это что-то сначала сохранить. Если, подведя курсор к левой части верхней границы экрана, вы увидите нечто, напоминающее фотоаппарат со вспышкой, знайте, что это команда **Save**.

Начало пути

Прежде всего вам необходимо выбрать один из трех уровней сложности. Насколько можно судить, базовые загадки (например, связанные с открыванием дверей) при этом не меняются, однако головоломки внутри локаций могут иметь облегченный вид или же практически отсутствовать. Естественно, что наше описание относится к высшему уровню сложности: **Brave**.

Посмотрев вступительный мультфильм, вы узнаете не слишком многое, но это только пока. Ясно, что все фамильные привидения и «скелеты в шкафу» (как в прямом, так и в переносном смысле) ждут вашего прибытия и постараются сделать пребывание в замке скорее забавным, чем по-настоящему страшным.



Третья серия «Седьмого гостя» существенно отличается от своих предшественников благодаря отличной работе художников-мультипликаторов.

С самого начала вам придется иметь дело с тремя персонажами, обитающими в имении. Это Мерсли — дворецкий, Фергюс — слуга и проводник по замку, у которого вечно нет ключей ни от одной двери, и миссис Димвитти — кухарка и экономка. Правда, взаимодействие с ними будет происходить только в рамках мультипликационных вставок.

Попав внутрь строения, вы, как обычно, уже не сможете его покинуть. Четко сформулированной цели (типа очистить все от нечисти) по сути дела нет. Подразумевается, что если вы собрались здесь жить, то неплохо было бы для начала хотя бы обойти свои владения.

Кстати, учтите, что если какая-то дверь считается для вас недоступной, то это совершенно не значит, что она будет оставаться таковой до конца игры. Просто таким далеким от совершенства образом авторы решили проблему разре-



шения перехода на новые локации *только после того*, как вы совершите необходимые действия в предыдущих.

Все головоломки в игре делятся на несколько типов.

Текстовые — как правило, преграждают проход в другие локации. Чтобы их разгадать, безусловно, требуется знание английского языка, но иногда полезно не вчитываться в изощренно составленный текст, а подойти к нему просто как к головоломке: многое может стать яснее.

Традиционные головоломки, как правило, восходят к какой-нибудь вполне известной игре типа реверси или пятнашек.

Игры с искусственным интеллектом. Их всего две, но они (особенно первая) более чем сложны.

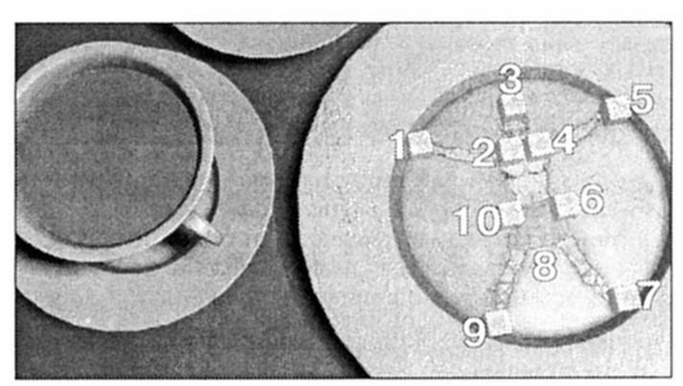
Первый этаж

Оказавшись в доме, первым делом посмотрите на карту. Пока доступны лишь лестница на второй этаж и два крыла: зал слева и коридор справа. Еще есть четыре двери, но пока они заблокированы.

Зал

Первая головоломка ждет вас на журнальном столике: пока вы ее не решите, действие с места не сдвинется.

Загадка с кусками сахара напоминает шашки: тот кусочек, через который вы «перепрыгиваете», снимается с поля (отправляется в чашку).



Головоломки такого типа называются «Солитер».

Посмотрите на картинку. Куски сахара необходимо перемещать в следующем порядке (в некоторых местах есть варианты, но их вы можете исследовать самостоятельно):

1—8, 4—1, 7—10, 9—2, 1—4, 5—8, 3—6, 6—9.

После этого вы сможете насладиться отличным мультиком и заодно подумать, что делать дальше.

Коридор

Пройдите его до конца. Дальняя правая дверь заблокирована, а левая открывается свободно и ведет в большой зал с картинами на стенах и фреской на потолке. Назовем его пока *Комнатой отдыха*, хотя совершенно непонятно, что здесь сейчас можно сделать.

Вернемся к началу коридора. Остановившись у первой же двери, ведущей из него направо, вы столкнетесь с текстовой головоломкой. Ее содержание служит (по большей части) лишь для того, чтобы скрыть нужные буквы. Первая строка подскажет, что слово начинается на **be**, третья — что оканчивается на **st**. Ну а совет поставить в середине **a** дается почти открытым текстом. Получаем **BEAST** (*животное*), и перед нами открывается новая локация — салон.

Салон

Обратите внимание, откуда в мультфильме появляется кухарка. Однако пока вам открыть секретную панель не удастся. Зато есть головоломка — книжный шкаф. Очевидно, что на верхнюю полку надо переставить «лишние» книги так, чтобы буквы на их корешках на обеих полках образовали осмысленный текст.

Слово, которое должно получиться внизу, — **COWARD** (*трус*). При этом что-то щелкнет и вроде бы откроется, но что это, пока непонятно. Вернемся обратно в большой зал.

Зал

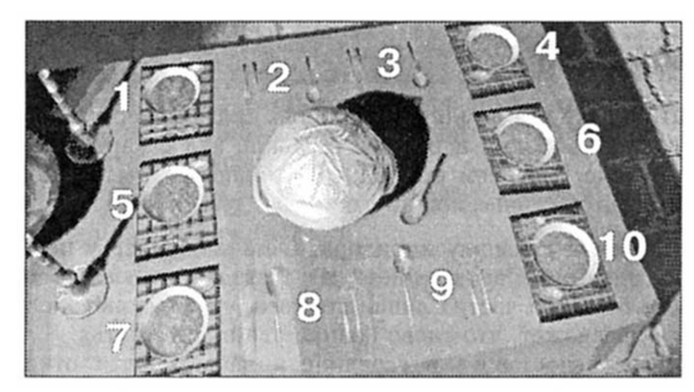
Из него ведет только одна дверь. Ключ к ней — слово **WHO** (*кто*). За ней — столовая.

Столовая

Внимательно прослушайте разговор с викарием. Отметьте упоминаемые им блюда: **Cullen Skink** и **Haggis** — они вам пригодятся. Cullen skink — шотландский рыбный суп, а haggis — шотландское национальное блюдо из овечьей или телячьей требухи, заправленное овсяной мукой, луком и перцем.

После ухода викария перед вами новая головоломка: на этот раз с тарелками. Чтобы ее решить, учтите, что каждая тарелка перемещается, как шахматный конь, буквой «Г». При этом вам очень четко нужно представлять себе путь каждой тарелки, чтобы не совершать лишних движений, поскольку если бы количество ходов было неограниченным, то загадка решалась бы путем просто-

го перебора вариантов. Естественно, что авторы игры поставили блок на пути таких экспериментаторов.



Такие головоломки решаются специальным методом, который называется «Метод пуговиц и нитей».

Посмотрите на картинку. Тарелки необходимо передвигать в следующем порядке:

4—9, 9—2, 5—9, 9—4, 10—3, 3—5, 1—8, 8—3,
3—10, 6—8, 8—1, 2—9, 7—2, 2—6, 9—2, 2—7.

Когда игра с тарелками будет позади, откройте вторую дверь из столовой и спуститесь по лестнице на один пролет. Дверь, которая окажется перед вами, открывается словом **FREE** (свободный), о чем можно догадаться уже по первой строчке загадки: *Я свободен и ничем не связан...*

Кухня

Загадка с котлом не представляет особого труда, если помнить блюда, названные викарием. Тогда станет очевидно, что удалять буквы надо так, чтобы слева от котла они складывались во фразы, содержащие эти слова. А именно:

CULLEN SKINK IS BEST SERVED HOT
Каллен синк лучше подавать горячим

BUT HAGGIS SERVED IS BETTER NOT
но хаггис лучше так не подавать

Разгадка позволит вам получить новую порцию информации.

После этого вернитесь к выходу и посмотрите на кабинет слева. Если верить курсору, вам туда идти нельзя, но если не верить, а вспомнить, что вы уже решили загадку с книгами в салоне, то смело щелкайте мышкой, и откроется секретный проход в салон.

Выйдя из кухни, можете попытаться спуститься по лестнице еще ниже, но путь преградит дверь, через которую вас пока не пускают. Придется все-таки идти в салон и через него в коридор.

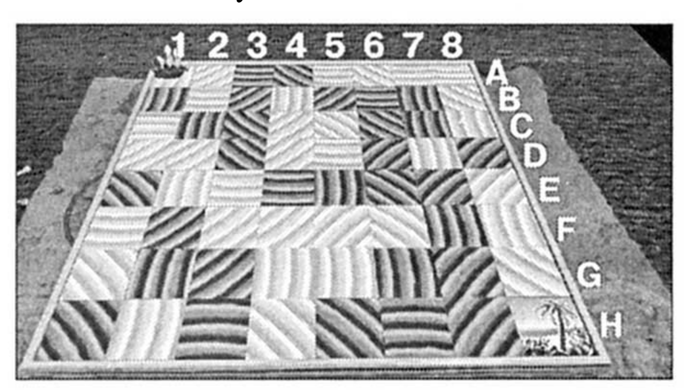
Коридор

Если встать спиной к лестнице, ведущей на второй этаж, то первая дверь налево — вход в салон, а вторая опять заперта текстовой головоломкой. На этот раз вам нужно так подставить буквы, чтобы заменить несуразицу на нечто не только осмысленное, но и задуманное авторами игры. При этом вы должны вначале показывать на букву из алфавита, а только потом выбирать, чьей заменой она станет. Нужное слово — **SCOTLAND** (*Шотландия*).

Библиотека

Отсюда только один выход — по винтовой лестнице, но чтобы вас туда пустили, нужно вначале разгадать головоломку.

Головоломки такого типа очень трудно решать путем проб и ошибок, но существует метод «веток», позволяющий найти решение без особых проблем.



Посмотрите на картинку. Ваша задача — довести корабль до острова, повинуясь дующим в море ветрам (их направление обозначено на клетках). При этом вы можете передвигаться только с темно-синих полей на светло-синие или наоборот. Перемещаться между двумя полями одного цвета вам не позволят.

Будьте готовы к тому, что прямого и четкого пути нет: придется попетлять. В итоге ваш маршрут будет выглядеть следующим образом:

A3, E3, G3, H4, E7, B4, B7, B2, C2, C1, B1, B8, C7, C4, E6, C8, C3, D2, H6, A6, D3, F1, H1, A8, H8.

Проделав все эти манипуляции, вы получите доступ к лестнице и сможете подняться на второй этаж.

Второй этаж

Если от лестницы вы направитесь налево, то за поворотом упретесь в запертую дверь. Приходится идти направо. Попав в эту часть второго этажа, обратите внимание на арку слева. Она ведет в башню.



Башня

Вход закрывает дверь с очень простой загадкой. Ответ на нее — староанглийское — **THEE** (*тебя, тебе*), столь часто встречающееся, например, у Роберта Бернса. Поскольку по условию одно «Е» надо отбросить, наберите **THE**, и попадете в спальню.

Спальня

Пока идет мультипликационная заставка, послушайте, что скажет Фергюс о надписях на стене. Именно с ними вам и придется иметь дело.

Головоломка напоминает упрощенный вариант игры в пятнашки. Если пронумеровать камни слева направо, то их необходимо передвинуть в следующем порядке:

6, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 5, 6, 9.

Откроется проход в ванную комнату. Если хотите полюбоваться на Лохнесское чудовище, посмотрите в телескоп.

Ванная комната

Пока здесь нет ничего интересного, если не считать мультика, в котором снова фигурирует дворецкий. К этому моменту вы уже должны догадаться, что он олицетворяет некие злые силы — но какие? Вернемся в спальню.

Спальня

Играя в камни с надписями, вы, несомненно, заметили за ними какой-то свиток. Именно им вам и предстоит заняться.

Если хотя бы немного знать английский, то криптограмма оказывается вполне несложной. Заменяя буквы, знайте, что «правильные» варианты будут показаны черным цветом и что после каждой замены оставшиеся «неправильные» буквы могут меняться и будут меняться.

Таким образом, у вас есть возможность либо представлять, что здесь должно быть написано, либо жестко придерживаться порядка замены. Рискнем предложить следующий вариант:

**J на I, J на M, K на Y, T на N, V на T, Q на E,
D на O, Q на S, K на F, K на R, W на C, V на D,
B на U, X на A, V на B, V на K, P на G, V на W,
V на L, V на P, Q на V.**

В итоге у вас должно получиться следующее стихотворение:

My first is in **kingdom**
but not in **state**
My second is in **eminent**
but not in **great**
My third is in **gristle**
but not in **bone**
My fourth is in **granite**
but not in **stone**
My fifth is in **house**
and also in **home**
To which I return
wherever I roam
To complete the whole
my last is in **spite**
And I'm always the first one
into a fight

Мой первый есть в **kingdom**,
но не в слове **state**.
Второй есть в **eminent**,
но только не в **great**.
Мой третий есть в **gristle**,
но нет его в **bone**.
Четвертый – в **granite**,
но вовсе не в **stone**.
Мой пятый есть в **house**,
но нет его в **home**,
Куда возвращаюсь
с мечом и щитом.
И **spite** завершает
загадку мою,
А сам я средь первых
в тяжелом бою.

Это обыкновенная шарада. Выберите из нее буквы, составляющие слово **KNIGHT** (*Рыцарь*), и появится прекрасный рыцарь, с которым есть о чем поговорить.

К этому моменту вы уже должны догадаться, что «mark» (*родовая отметина*) Макфайлов, о которой все не перестают твердить, начиная со встречавшего вас Фергюса, — это по шесть пальцев на каждой руке. Именно по ним вы всегда сможете узнать настоящего родственника Эндрю. Если же вспомнить слова викария о том, что *шесть плюс шесть будет тринадцать*, можно сделать вывод о том, что Эндрю — тринадцатый граф Макфайл.

Теперь идем снова в ванную комнату.

Ванная комната

На этот раз, указав на саму ванну и получив от руки скелета «ответ», что прохода здесь нет, смело идите вперед. Пройдя по секретному коридору, вы попадете на первый этаж в комнату отдыха. Приятно, но не слишком нужно. Поэтому, свернув направо, идите по центральной лестнице на второй этаж.

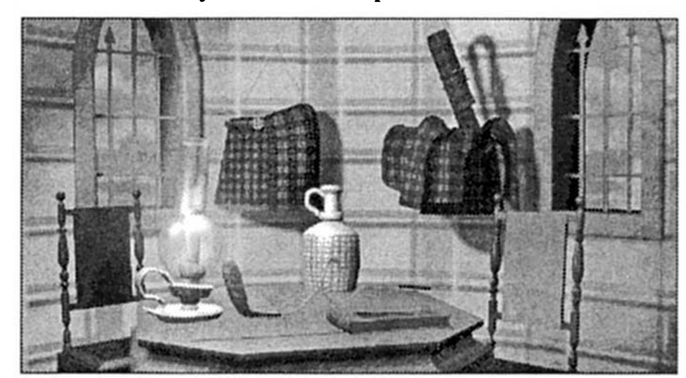
Второй этаж

Прямо напротив лестницы дверь, заблокированная текстовой головоломкой. Задачка очень проста: нужно лишь заменить цифры на буквы, соответствующие им по порядковым номерам в алфавите — **HE** (*он*), — и войти.



Комната, посвященная игре в гольф

Здесь нет никаких головоломок, и зал носит чисто познавательный характер. Если, конечно, есть желание побольше узнать о гольфе.



Комната для игры в гольф — маленький виртуальный музей гольфа, встроенный в игру.

Закончив самообразование, идите к двери, которую ранее открыть не удавалось (она слева, если стоять спиной к лестнице из библиотеки). Ключ к ней — слово **STONE** (*камень*), которое легко выводится из головоломки.

Темница

Поговорив с симпатичным монстром, приступайте к головоломке. Это еще один вариант пятнашек, но на этот раз намного более сложный. Чтобы все правильно сложилось, передвигайте фишки в следующем порядке:

2, 11, 12, 6, 5, 4, 3, 10, 2, 11, 1, 13, 7, 8, 9, 10, 2, 11, 1, 12, 6, 5, 4, 3, 2, 11, 1, 12, 13, 7, 8, 9, 10, 11, 1, 12, 13, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 12, 13.

После этого, уже не обращая внимания на не слишком гостеприимную форму курсора, щелкните мышкой по книжному шкафу. Он отодвинется в сторону, и вы сможете заглянуть в какую-то комнату. Но в какую? И зачем? Пока это непонятно. Вернемся в библиотеку.

Первый этаж

Библиотека

Здесь вас ждет еще одна загадка: необходимо так расставить книги, чтобы буквы на их корешках образовывали осмысленную фразу, а фрагменты рисунков сложились в единое целое. Все это было бы несложно даже в качестве анаграммы, а уж с добавлением изображения подводной лодки окончательно превращается в детскую забаву. Если никогда в жизни не видели субмарину, сложите из букв следующую фразу: **THE SECRET REVEALED** (*секрет открыт*), и увидите проход в оранжерею.

Оранжерея

Пока здесь нет ни одной загадки. Делаем вывод, что пришли сюда слишком рано, и отправляемся к единственной пока еще запертой двери на первом этаже — напротив входа в библиотеку. Наберите три буквы в соответствии с прямо указанными их номерами в алфавите — **LET** (*разрешать, позволять*) — и дверь откроется.

Капелла

Постепенно игра все больше и больше напоминает о том, что вы сюда пришли, собственно, за сокровищем. Не случайно в конце мультика, где вы сражаетесь с драконом-дворецким, он ясно говорит, что денег вам не видать, как своих ушей.

Головоломка вас ждет в виде ящика для сбора пожертвований. Вообще-то это настоящая игра с искусственным интеллектом, созданная по типу реверси. Ваша задача: перепрыгивая своими бронзовыми монетами через розовые фишки противника, иметь в итоге на поле больше своих монет, чем его.

Однако создатели **Clandestiny** предусмотрели возможность выиграть, не посвящая этому пару дней. Если вы мысленно проставите вдоль краев доски буквы и цифры, как это принято в шахматах (слева буквы от «A» до «H», а снизу цифры от 1 до 8), то достаточно пойти на **E6**, **C6**, **C4**, **G7**, **C2** и **A2**, чтобы победить!

Теперь выходите из капеллы. Первый компакт-диск позади. Вспомнив о Пауле, Эндрю узнает от Фергюса, что она в игровой комнате.

Однако не торопитесь. Проходя мимо центрального входа, решите головоломку, сокрытую в щите рыцарских доспехов.

Ваша задача — последовательно нажимать на символы на щите так, чтобы в группу из пяти символов не входило два одинаковых, а сами они при этом хоть как-то соприкасались сторонами квадратов, на которых изображены. После того, как группа оказывается выделенной, она подсвечивается, и далее ни один символ из нее не доступен. При этом важно не перебежать самому себе дорогу: между символами в группе не может быть промежутков.

			11	12	16			
			10	13	17			
			9	14	18			
1	6	7	8	15	19	21	22	23
2	4	5	32	31	20	28	29	24
3	35	34	33	36	30	27	26	25
			39	37	40			
			45	38	41			
			44	43	42			

Для решения головоломки со щитом нажимайте на квадратики с символами в порядке, показанном на схеме.



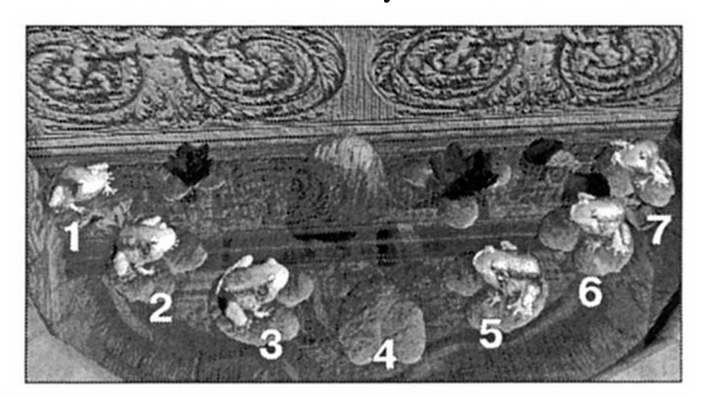
Когда щит поднимется и сердце рыцаря вместо красного станет желтым, отметьте его мышкой — и откроется секретный проход вниз, в подвал, в оружейную. Но нам пока туда не надо. Вместо этого поднимитесь на второй этаж.

Второй этаж

Идите от лестницы налево, к той двери в самом дальнем тупике, куда вас раньше не пускали. Чтобы войти, наберите **AND** (*и*) — здесь опять ничего сложного.

Игровая комната

Встретив Паулу, узнаете, что она нашла сокровище. В то же время у Эндрю все больше и больше нарастает желание бежать из замка куда глаза глядят.



Загадка с лягушками состоит в том, чтобы поменять их местами.

Лягушки у фонтана могут как прыгнуть на соседний листок, так и перепрыгнуть через уже занятый. Перемещайте их в следующем порядке:

3, 5, 6, 4, 2, 1, 3, 5, 7, 6, 4, 2, 3, 5, 4.

Так вы получите доступ ко второму выходу из комнаты. Им и воспользуйтесь.

Комната с картами

Посмотрите мультфильм и прыгайте в люк, следуя за Паулой.

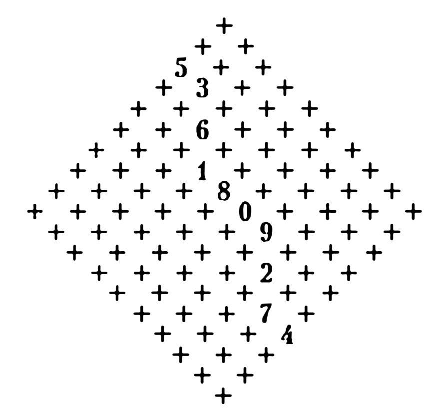
Первый этаж

Вы оказываетесь у двери чуть ниже кухни, куда раньше никак не могли попасть. Замените римские цифры на соответствующие им буквы, а затем переставьте полученное, чтобы увидеть слово **DESTINY'S** (*судьбы*). Откроется еще один проход, который ведет в подвал.

Подвал

Винный погреб

Здесь вас ждет вторая игра с искусственным интеллектом. Правда, она попроще, чем в капелле, поскольку считается, что ваш противник прилично пьян и не может сопротивляться в полную силу.



Для решения головоломки с бутылками попробуйте поставить их в ящик в следующем порядке (начиная с нуля) – это собьет противника с толку и позволит вам выиграть.

Если выиграть удастся, увидите, как откроется секретный проход на кладбище.

Первый этаж

Кладбище

Поговорив с призраком, выясните, что надо идти в том направлении, куда указывают статуи. Но пока это невозможно. Зато виден проход в оранжерею, где мы уже были.

Другой проход ведет еще в один кладбищенский дворик, где вас ждут гигантские шахматы. Ваша задача в этой головоломке — привести коня с розовым плюмажем к противоположной двери так, чтобы он ни разу не оказался под боем.

Если представить себе, что это обычная шахматная доска (слева направо буквы от «A» до «H», а снизу вверх цифры от 1 до 8), то вам нужно пойти на следующие клетки:

A3, C2, B4, A6, C5, E6, F4, H3, F2, G4, H6, G8.

Побив загораживающую проход ладью, вы увидите проход, ведущий в подвал. Ключ к двери — слово **WITHIN** (*внутри*).



Подвал

Основание часовой башни

Вы оказались рядом с оружейной, куда уже могли попасть от рыцаря у входа. Поднимитесь наверх.

Башня

Второй этаж часовой башни

Здесь вас ждет загадка с часовым механизмом. Но это не просто «Ханойские башни»: надо, чтобы все шестеренки подходили друг к другу и ни одна из них не мешала другой надеваться на ось.

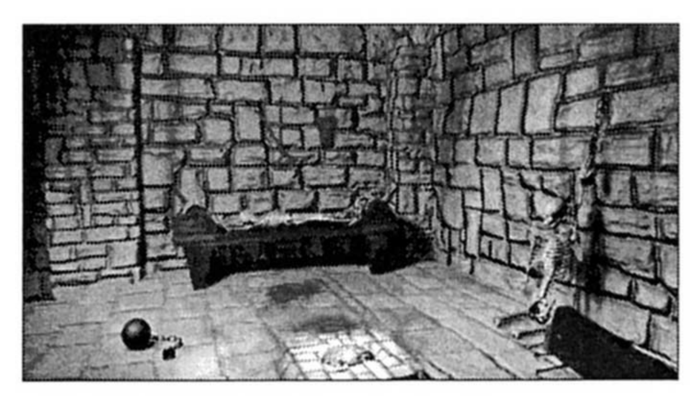
Если мысленно пронумеровать оси слева направо как 1, 2 и 3, то шестеренки перемещаются в следующей последовательности:

1—3, 2—1, 2—1, 2—3, 1—3, 2—3, 1—2, 1—2,
3—1, 3—1, 2—1, 3—2, 3—2, 3—1, 2—3, 2—3,
1—3, 2—3, 2—1, 3—2, 3—2, 3—2, 3—2, 3—2.

После этого Эндрю и Паула встанут на противовес и провалятся ко входу в подземелье.

Подземелье

Чтобы попасть в него, решите загадку с дверью. Ответ найти несложно — это **WIN** (*победить*), хотя из условия, к сожалению, не ясно, что разгадкой может быть глагол.



Чем ближе к финалу, тем мрачнее обстановка.

Пройдя в комнату со скелетом, освободите его. Поскольку у несчастного мертвеца прикованы и руки, и ноги, вам придется последовательно решить не одну, а две головоломки.

Принцип у них один и тот же. Вы должны указывать на буквы на цепях в определенном порядке, чтобы внизу из них каждый раз складывалось некое слово. В первом случае это **DISMEMBERMENTS** (*расчленение*), во втором — **STRANGULATIONS** (*удушение*).

Выход отсюда один — через люк в полу. Это тринадцатая и последняя дверь, ключ к которой — слово **SLAYS** (*уничтожит*). Теперь можно прочитать целиком фамильный девиз Макфайлов.



Девиз Макфайлов: «Пусть тот, кто уничтожит Зверя, освободит Камень судьбы, и тогда Шотландия победит».

Этот девиз одновременно является пророчеством, которое Эндрю предстоит исполнить.

Однако люк все еще не открывается: вам предстоит головоломка с рунами, пожалуй, самая сложная в игре. Ваша цель: совместить руны с соответствующими им символами за пределами овала, имея в своем распоряжении лишь крутящийся круг внизу, чтобы менять руны местами.

Представим себе, что руны пронумерованы следующим образом.

Начиная разгадывать головоломку, вы должны четко понимать, что каждый неверный шаг заведет вас в непроходимые дебри и придется начинать все сначала, так что не забудьте сохранить состояние игры на диске.

10 9 8 7
11 6
12 5
13 4
14 3
15 2
16 1
17 19 19 20



Итак, задача решается в 14 ходов. Для каждого из них вам придется совершать одну и ту же последовательность действий:

- повернуть круг;
- щелкнуть мышкой по нужному номеру;
- щелкнуть мышкой по руне, занимающей 20-ю позицию.

Необходимые вам номера:

6, 14, 19, 5, 4, 7, 3, 19, 4, 10, 5, 3, 18, 8.

Если вы ничего не перепутали, люк откроется, вы упадете в воду и вынырнете у очередной двери.

Здесь все 12 представителей рода Макфайлов соберутся вместе, чтобы произнести вам последнее напутствие перед решающей битвой и поделиться «самыми необходимыми» предметами. Слушайте их внимательно: ведь потом придется располагать их портреты в нужном порядке.



Вот они! Двенадцать предков Эндрю собрались, чтобы произнести последнее напутствие.

Посмотрите на картинку. Если мысленно пронумеровать «родственников» слева направо, то они должны занять следующие места:

4—1, 3—2, 1—3, 11—4, 10—5, 2—6,
5—7, 6—8, 12—9, 7—10, 9—11, 8—12.

Тогда они произнесут следующую фразу:

Unless the fates be faithless grown and prophet's voice be vain,
Where'er is found this sacred stone, the Scottish race shall reign.

Ее можно примерно перевести так:

Если судьбы не прозябают в неверии и голос пророка не будет услышан, где бы ни был Священный камень, везде будут царить шотландцы.

Игра закончена: остается только прекрасный финальный мультфильм.

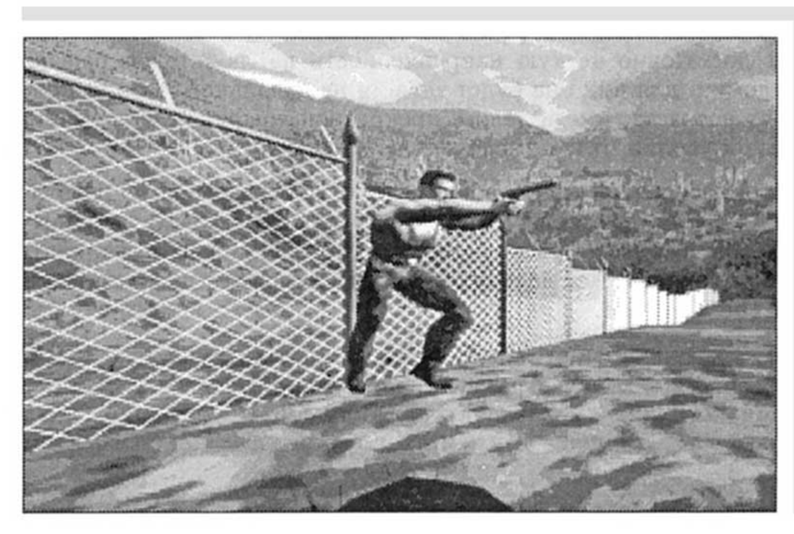
Продолжение следует?

Общие выводы

Clandestiny имеет достаточно четкую направленность на любителей решать логические головоломки: для них она будет едва ли не идеальной. Всегда приятно, независимо от возраста, иметь дело с прекрасной графикой и получать в качестве награды за усилия отлично сделанные мультики.

Однако остальные приверженцы жанра adventure могут быть серьезно разочарованы: здесь нет предметов, которые можно было бы использовать; нет интриги, которую было бы интересно раскручивать; нет особенной многовариантности в прохождении локаций; нет леденящих душу ужасов или искрометного остроумия **Day of the Tentacle**.

Но есть с любовью созданный мир, наполненный очаровательной музыкой и персонажами, с которыми к концу игры вы успеете сродниться. И разве этого так уж мало?



tactics



1996

Deadly Games: Jagged Alliance 2

Разработчик: **Sirtech**

Издатель: **Sirtech**

Требования к системе

Операционная система
DOS 5.0 и выше

Процессор
486/33 или выше

ОЗУ
Не менее 8 Мб

CD-ROM
2x

Видеокарта
VGA

Когда в названии игры стоит порядковый номер, отличный от единицы, это говорит по крайней мере об одном: предыдущая разработка с тем же именем не разорила фирму-создателя. Более того, игра имела успех, и ее почитатели с нетерпением ждут продолжения. Все это в полной мере относится к играм серии ***Jagged Alliance*** *фирмы Sirtech.*

Предыстория

Игра **Jagged Alliance** была одной из самых запоминающихся игр в оперативно-тактическом жанре. В двух словах напомним ее сюжет. На острове Метавира, несколько загрязненном после ядерных испытаний, среди мутировавшей фауны и флоры живут туземцы и белый профессор Джейк. Профессор с успехом использует сок местных деревьев для изготовления лекарств, но эту идиллию разрушает ассистент профессора Сантино — неврастеник и вообще нехороший человек. Он захватывает остров, разгоняет туземцев, а профессора грозится пристрелить. Но мир не без добрых людей. Профессор обращается за помощью в агентство A.I.M., специализирующееся на силовых методах при решении спорных вопросов. Менеджер агентства на деньги Джейка нанимает команду из восьми головорезов, что при умелом руководстве приводит к полному истреблению всех соратников Сантино, а сам ассистент не находит ничего лучшего, как взорвать себя вместе с лабораторией, доказав тем самым, что он не только неврастеник, но и психопат.

Тем бы история и закончилась, но менеджеру агентства так понравилось командовать, что он вложил всю выручку от успешно завершенной операции в расширение дела и стал браться за любые, даже не слишком законные дела — лишь бы платили. Вот об этом этапе карьеры менеджера, роль которого предстоит исполнить вам, и повествует игра **Deadly Games: Jagged Alliance 2**.

Краткая характеристика игры

Deadly Games не имеет столь определенного сюжета, как первая серия. Вам либо предлагают взяться за отдельное задание (в терминах игры *Scenario*), либо набранной вами команде предстоит пройти через цепь испытаний (*Campaign*).

Отдельное задание сопряжено с одиночным боем на одной карте. Игра завершается после достижения цели сценария, например после нахождения определенного предмета или гибели всех врагов. Более длинный вариант — *Кампания* — состоит из нескольких заданий, которые последовательно выполняются одной командой наемников. Такой режим носит некоторые черты ролевых игр — наемники совершенствуются в мастерстве, команда «обрастает» новым оружием и снаряжением, богатеет или разоряется. Разориться, кстати, весьма просто. Источником денег теперь является не сырье, добываемое на острове, а «заказчик», который платит только за хорошую работу. Пара провалов — и можно вылететь в трубу.

В игру могут играть несколько человек (максимум четверо), а главным достоинством новой серии является возможность создавать свои собственные сценарии и кампании.



Главное меню игры.

Запуск игры. Выбор параметров

После запуска игры и анимационной заставки, которая знакомит вас со стилем работы будущих коллег, на экране появляется меню, в котором имеются следующие пункты:

Single player — игра для одного игрока;

Multiplayer — игра для нескольких игроков (до четырех);

Scenario editor — редактор для создания отдельных заданий;

Campaign editor — редактор для создания кампаний.

Выбор пункта *Single player* приведет к появлению нового меню:



Start new game — начать новую игру;

Load a game — загрузить ранее сохраненную игру;

Cancel — вернуться в предыдущее меню.

В начале новой игры (выбор пункта *Start new game*) предлагается придумать название будущему отряду и выбрать любимый цвет для униформы, отметив мышью могучий торс, обтянутый трико приглянувшегося цвета (здесь и далее выражение «отметить мышью» означает нажатие левой кнопки мыши в момент наведения курсора на какой-либо объект).

Следующий шаг наиболее важен: на экране появляется собственно меню настройки параметров игры. Оно выглядит как две обоймы патронов. Щелчок мышью над каждым из патронов вызовет изменение параметра.

Левая обойма

Патрон 1 — Выбор одного из способов генерации миссии:

Select scenario — выбрать сценарий миссии из списка (список появится при старте миссии);

Random scenario — выбрать сценарий из списка случайным образом;

Generate scenario — создать новый сценарий миссии;

Select campaign — выбрать задания, входящие в кампанию, из списка (список появится при старте);

Random campaign — выбрать задания, входящие в кампанию, случайным образом;

Generate campaign — создать кампанию из новых сценариев.

Патрон 2 — Выбор продолжительности кампании (активен в режимах *Random campaign* или *Generate campaign*):

Short (medium, long, infinite) campaign — кампания будет состоять из 5 (10, 20, бесконечного числа) заданий;

Патрон 3 — Выбор максимального размера отряда — от 1 до 8 наемников.

Патрон 4 — Выбор числа наемников (от 0 до 8), зачисляемых в отряд случайным образом, без вмешательства игрока.

Патрон 5 — Выбор квалификации наемников (активен при выборе *Scenario*):

Use all (poor, fair, good, elite) mercs — набирать отряд из числа всех (из слабых, средних, хороших, отличных) наемников. Заметим: чем наемник лучше, тем он дороже.

Патрон 6 — Холостой (в настройке параметров не задействован).

Патрон 7 — Выбор начального снаряжения и боекомплекта:

Basic (normal, great) equipment — минимальное (нормальное, избыточное) начальное снаряжение.

Правая обойма

Патрон 1 — Выбор количества врагов:

Few (some, many, max) AI enemies — мало (больше, много, очень много) врагов.

Патрон 2 — Выбор уровня подготовленности врагов:

Wimpy (easy, normal, tough, elite) AI enemies — очень слабый (слабый, нормальный, сильный, очень сильный) противник.



Патрон 3 — Выбор степени скрытности противника:

Opponents visible (hidden) — враги видны всегда (или только в поле зрения кого-либо из наемников).

Патрон 4 — Холостой.

Патрон 5 — Выбор длины хода:

Standart APs (increased) — стандартное количество *Action Points* у наемников (или увеличенное).

Патрон 6 — Опция «кровавые следы»:

Blood stains on (off) — раненые бойцы будут (не будут) оставлять на земле кровавые следы.

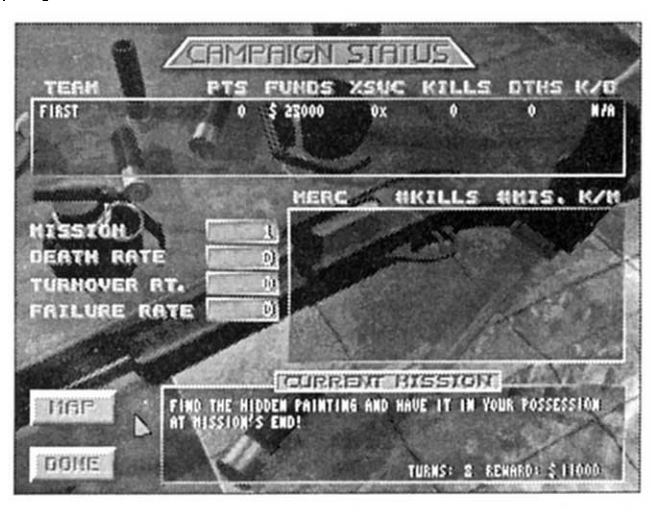
Патрон 7 — Выбор стартовой суммы денег:

Limited funds (normal, generous) — ограниченная (нормальная, большая) стартовая сумма денег.

После того как параметры выбраны, щелкните мышью по кнопке с надписью *Start solo game* (расположена внизу экрана), и игра начнется.

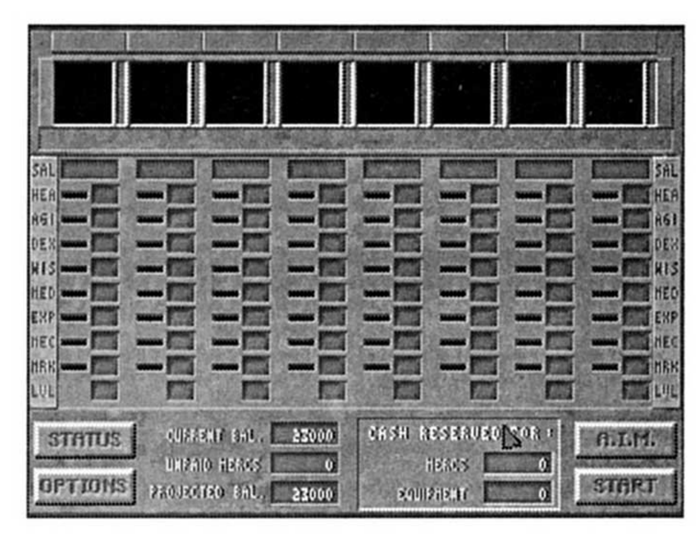
Начало миссии. Знакомство с заданием

Первым делом вам предстоит познакомиться с Гасом Торбалом, вашим начальником. Этот неотесанный мужлан (сам, кстати, в прошлом наемник) будет передавать вам задания и оценивать их выполнение (провалите какое-нибудь задание, и вы такое услышите...). Гас ссудит вас деньгами на организацию отряда и сразу даст первое задание. По окончании устного инструктажа вас познакомят с экраном *Campaign Status*.



Здесь вы сможете получить информацию о ходе розыгрыша кампании.

Большая часть таблиц пока пуста или заполнена нулями — отряд не набран, ни одно из заданий не выполнено. Внизу экрана, в окне с именем *Current mission*, кратко изложено первое задание и указаны его условия: количество ходов (*turns*) и сумма вознаграждения за успех. Кнопка **MAP** позволит посмотреть на карту предстоящего боя: мигающая точка указывает на место, в котором отряд окажется в начале миссии. Кнопка **DONE** переключит на экран состояния отряда.



Экран состояния отряда поначалу пуст – наемники не набраны.

Внизу экрана расположены индикаторы финансового благополучия: счетчик денег, расчетный баланс на следующий день, счетчик зарезервированных денег на зарплату и закупленное, но еще не прибывшее оружие.

Следующий шаг зависит от того, на какую из кнопок этого экрана вы укажете мышью:



вернет на экран *Campaign status*;



вызовет экран настроек: настройки степени детализации, громкости звука, системные команды *Save/Load* и пр.;



позволит перейти к вербовке наемников;



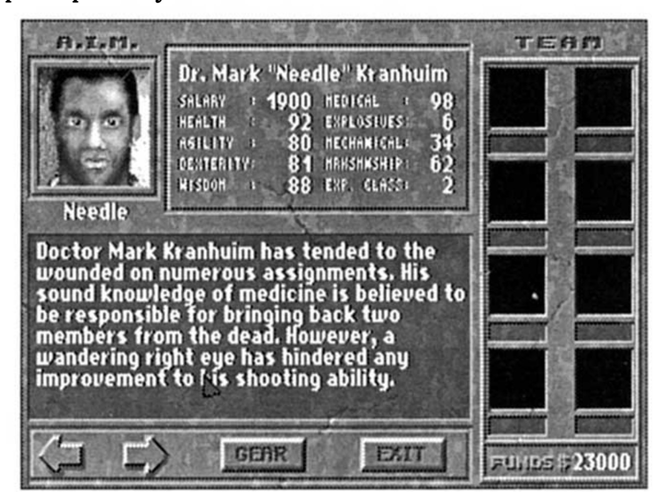
начало военных действий. (Не нажимайте, пока не набран отряд!)

Следовательно, вашей очередной головной болью становится подбор достойных кандидатур. Так что смело выбирайте кнопку **A.I.M.**



Вербовка наемников

По нажатию кнопки **A.I.M.** вы получите возможность познакомиться с каждым из 70 наемников, связавших свою судьбу с вашим агентством. Экран с информацией о наемнике имеет его портрет, таблицу с квалификационными параметрами и краткую характеристику.



Если вы нажмете на кнопку GEAR, то окно с характеристикой уступит место окну с перечнем личного оружия и амуниции, которые претендент еще не успел пропить или проиграть в карты за время вынужденного простоя.

Для начала надо попытаться понять, насколько наемник отвечает вашим требованиям. Это легко сделать с помощью квалификационной таблицы с параметрами:

Salary — жалование в день; чем наемник опытней, тем оно больше;

Health — здоровье; 100 — богатырь, 10 — полутруп;

Agility — скорость реакции;

Dexterity — ловкость, координация;

Wisdom — ум, способность к обучению;

Medical — умение обращаться с медицинскими комплектами и наборами первой помощи;

Explosives — умение обращаться с динамитом, собирать бомбы и разминировать мины;

Mechanical — умение чинить оружие и ломать замки;

Marksmanship — умение точно попадать в цель;

Experience level — уровень квалификации; сам по себе ничего не решает, но модифицирует все: и скрытность движения, и меткость, и умение заметить противопехотную мину по пожухлой травке над ней. И еще: чем выше уровень, тем выше жалование наемника.

В зависимости от величины тех или иных параметров наемники условно делятся на несколько групп:

Доктора — имеют высокий уровень медицинских навыков (*Medical*), способны в бою перевязать, а на отдыхе излечить гораздо больше ран, чем все остальные;

Подрывники — бывшие террористы; умеют собирать часовые бомбы, способны разминировать мины-ловушки и противопехотные мины;

Механики — в прошлом, очевидно, воры-домушники; умеют обращаться со всякой мелкой техникой; в деле полезны как взломщики дверей, на базе чинят и совершенствуют оружие и бронежилеты;

Стрелки — просто головорезы, умеют стрелять и больше ничего (а им ничего больше и не нужно);

Универсалы — обладают высокими способностями сразу в нескольких областях; как правило, стоят дорого, но в бою полезней узких специалистов.

Когда с просмотром параметров и характеристик покончено, вы можете:

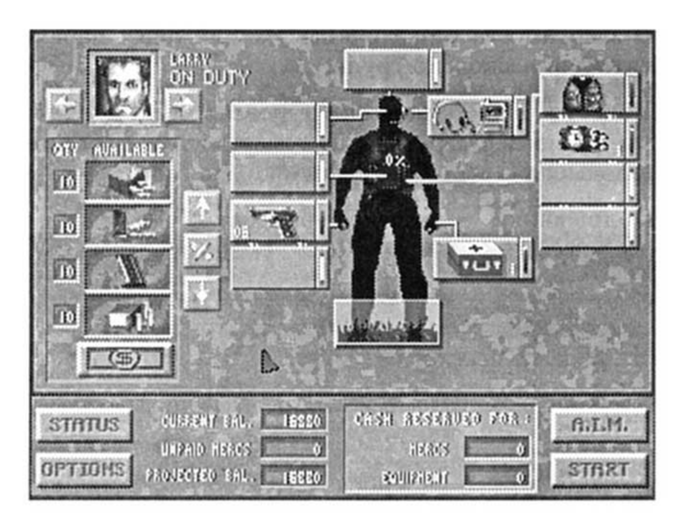
- попробовать нанять наемника — щелчок левой кнопкой мыши на его портрете. Если ваше предложение принято, портрет нового бойца дублируется в окне **Team**, а сумма наличности, увы, уменьшается;
- вывести на экран портреты всех наемников — щелчок правой кнопкой мыши на текущем портрете. Полезно тогда, когда вы уже знаете всех в лицо;
- получить краткие сведения о личном вооружении наемника — щелчок правой кнопкой мыши на интересующем предмете (окно инвентаря выводится при нажатии **Gear**).

После того как отряд набран (окно **Team** заполнено настолько, насколько позволил кошелек или трезвый расчет), можно нажать кнопку **Exit**, и вы возвратитесь на экран состояния отряда. Правда, теперь он не пуст — таблица заполнена параметрами наемников. Так что же, в бой?! Нет, торопиться не надо. Лучше позаботимся об экипировке отряда.

Экипировка отряда

Дело в том, что помимо личного вооружения у вас есть доступ в арсенал: там могут храниться многие полезные вещи, доставшиеся вам, скажем, в качестве трофеев. Как до них добраться? Если указать мышью на портрет одного из наемников (на экране состояния отряда), появится экран инвентаря.

Помимо портрета и имени наемника там вы найдете стойку с инвентарем отряда (левая часть экрана). В каждое из «гнезд» можно поместить предмет экипировки (все предметы перемещаются мышью), причем:



Экран инвентаря. Похоже на плакат по гражданской обороне, не правда ли?

- в гнездо со стрелкой к голове — каску;
- в гнездо со стрелкой к уху — рацию;
- в гнездо со стрелкой к лицу — противогаз;
- в гнездо со стрелкой к груди — бронежилет;
- в гнездо со стрелкой к спине — жилет с карманами (жилеты бывают разные, от 2 до 5 карманов, в соответствии с этим под главным гнездом появляются гнезда для содержимого карманов);
- в гнездо со стрелкой к руке — то, что наемник в бою будет держать в руках (оружие, монтировка, миноискатель, аптечка и т.п.);
- в гнездо под ногами — то, от чего наемник хочет избавиться (в бою — бросает на землю, на базе — уничтожает предмет).

Под гнездом для правой руки имеется специальное дополнительное гнездо. С его помощью выполняются такие функции:

- подсоединение дополнительного предмета — например, глушителя к пистолету;
- объединение однотипных предметов — некоторые постепенно расходуемые предметы (например аптечки и ремонтные наборы) могут пополняться при помещении однотипного предмета в дополнительное гнездо. Например, есть две аптечки, одна использована до 50%, другая до 20%. Поместив их в главное и дополнительное гнездо получим одну аптечку с показателем 70% (такое можно проделать далеко не со всеми предметами);
- объединение разнородных предметов — очень специальная процедура, ведущая к изменению характеристик предмета или появлению новых предметов (см. раздел **Подсказки и советы**).

Стойка с инвентарем отряда также состоит из гнезд, но их количество не ограничено — прокрутка осуществляется с помощью стрелок. Число рядом с рисунком предмета экипировки означает его запасы на складе, кнопка между стрелками — переключатель на показатель качества предмета, кнопка с долларом — продажа вещи (см. раздел **Торговля оружием**).

На стойке с инвентарем могут оказаться следующие «игрушки»:

S&W .38 — шестизарядный револьвер. Это, конечно, оружие. Им можно даже убить. В упор. Если очень повезет;

Colt .45 — шестизарядный пистолет. Оружие так себе, но для боя уже подходит, особенно на минимальной дистанции;

Beretta 9mm — пятнадцатизарядный полуавтоматический пистолет. Очень удобный;

Magnum .357 — шестизарядный тяжелый револьвер. Не очень дальнобойный, но вблизи действует убийственно;

Redhawk .44 — шестизарядный сверхтяжелый револьвер. По мощности не уступает ружьям;

Winchester .12g pump shotgun — шестизарядный дробовик. Сильно устаревший;

Winchester .12g rifle — следующая модель дробовика. Сильнее, дальнобойнее, быстрее в перезарядке;

Uzi SMG — пятнадцатизарядный автомат на патронах от «беретты». Стреляет недалеко, но «беретту» превосходит по всем статьям, неплох в качестве легкого оружия;

M14 rifle — двадцатизарядная винтовка. Дальнобойная, мощная;

M16 rifle — двадцатизарядная винтовка. Лучшее ручное оружие в игре;

Grenade launcher — однозарядный ручной гранатомет. Заряжается вручную (граната помещается в дополнительное гнездо) и позволяет забросить гранату гораздо дальше, чем это можно сделать рукой. Основная неприятность в том, что граната летит как пуля, практически по прямой, не перелетая через препятствия, и очень неточно;

Mortar — легкий миномет. Найти его в игре непросто, еще сложнее найти к нему заряды. Но зато мина летит очень далеко, по крутой параболической траектории, перелетая через все препятствия, и хотя падает не очень точно, но большой радиус разлета осколков и смертоносная сила взрыва с лихвой это компенсируют. Следующей трудностью после добывания миномета и мин будет выбор цели — стрелять по одному противнику миной расточительно, а толпами они ходят нечасто;

Fragmentation grenade — ручная осколочная граната, хорошее средство против находящегося неподалеку противника. Летит по параболической траекто-



рии, позволяющей перекинуть ее через дерево или куст. Радиус разлета осколков невелик — около 3—4 шагов, но граната бывает эффективна против противников, стоящих кучно. Это также неплохое средство для открывания деревянных дверей без ключа;

Stun grenade — оглушающая граната. Наносит только 1 пункт физического вреда, но сильно влияет на выносливость и при удачном попадании выводит противника из строя на 1—2 хода, давая время добить или убежать;

Tear gas grenade — полицейская шашка с «черемухой». Облако висит некоторое время, заставляя всех избегать этого места;

Mustard gas grenade — газовая граната с ипритом (а химическое оружие ведь запрещено, разве нет?). Радиус действия чуть больше, чем у осколочной гранаты, результат весьма неплохой. Кстати, и от «черемухи», и от иприта прекрасно помогает противогаз.

Холодное оружие, от ножа для бумаги до мачете. Не столь жизненно необходимо, как в **Jagged Alliance 1**, где войти в воду без ножа означало гибель в зубах водяной змеи, но весьма полезно при столкновении нос к носу.

Защитное обмундирование и спецоборудование:

Helmet — пластиковый тропический шлем. Может, от чего и защитит;

Kevlar helmet — кевларовый шлем;

Kevlar vest — легкий бронежилет;

Spectra shield — тяжелый бронежилет, обеспечивает неплохую защиту;

Ultra shield vest — защитный жилет, надеваемый вместо жилета с карманами. Сам имеет 3 кармана и обеспечивает очень неплохую дополнительную защиту (но 3 кармана — это не 5, выбирайте, что важнее);

Gas mask — противогаз, надежно защищает от газовых гранат;

Extended ear — звукоусилитель, позволяет получать дополнительную информацию об отдаленном враге, бывает весьма полезен;

Metal detector — миноискатель, незаменим в заминированных секторах;

Crowbar — монтировка, помогает вскрывать ящики;

Medical kit — профессиональный медицинский набор; содержит гораздо больше медикаментов, чем аптечка, но полезен только в руках доктора;

First aid kit — аптечка для применения в поле; содержит подробную инструкцию и потому полезна даже в руках стрелка, но имеет маленький ресурс;

Tool kit — инструментальный набор для починки всего подряд; жизненно необходим механику на базе;

Locksmith's kit — набор взломщика; с ним механик в поле может попробовать открыть дверь без ключа (успех зависит как от умения механика, так и от качества замка);

Camouflage kit — набор красок для маскировки под цветущую кочку; увеличивает скрытность наемника, но краска держится недолго; для применения указать мышью сначала на набор, а потом на фигуру наемника.

Конечно, далеко не все эти предметы окажутся на стойке сразу. Многие из них достанутся вам только в бою как трофеи. А пока разложите по карманам жилетов то, что считаете самым необходимым, передерните затворы и... И в бой? В принципе, теперь можно. Но при желании перед настоящим делом можно и потренироваться.

Тренировки и занятия на базе

На экране состояния отряда над каждым портретом наемника есть табличка с заданием на следующий день. Щелчок мышью над ней вызывает появление меню приказов для этого наемника. Приказы и вознаграждение за их выполнение возможны такие:

On duty — участвовать в бою. Полное жалование;

Rest — отдыхать. Если у наемника незначительные раны, отдых их залечит. Половина жалования;

Train — тренироваться (чем выше умение, тем медленнее оно растет). Жалование — 3/4. Повышать квалификацию можно в следующих дисциплинах:

- *marksmanship* — в стрельбе (необходимо оружие в правой руке);
- *medical* — в медподготовке;
- *mechanical* — в освоении навыков механика;
- *explosives* — в обращении с динамитом;
- *physical* — просто качать мускулы.

Doctor — лечить раненых и себя (необходим мед. набор в руке). Полное жалование;

Patient — лечиться у доктора. Половина жалования;

Repair — заниматься ремонтом (необходим рем. набор в руке). Полное жалование;

Fire — снятие с довольствия (увольнение из отряда).

При выборе приказов «лечить» и «ремонтировать» на портрете наемника появляется дробное число, например 28/35. Это КПД наемника: отношение того, что он может в данный момент, к тому, на что он в принципе способен. КПД меньше единицы тогда, когда ремонтный или медицинский наборы недоукомплектованы. Кстати, чтобы механик мог заняться ремонтом, он должен иметь ремонтный набор в правой руке. В левую руку и в карманы нужно вложить то, что необходимо чинить.

Итак, тренировки завершены, отряд рвется в дело, но чтобы потом не отвлекаться от главного — от боевой и тактической подготовки, — остановимся еще на одной возможности игры.



Торговля оружием

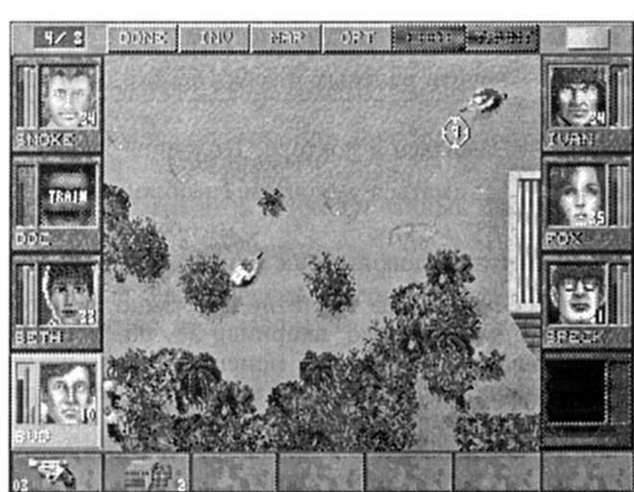
Как правило, перед третьим заданием на базу заявляется Мик О'Брайен, торговец подержаным (и наверняка «грязным») оружием. Он приносит сразу кучу разнообразных вещей и предлагает купить все скопом. Если в этой куче барахла есть нужные для вас предметы, можно поторговаться и купить — в случае успешной торговли предметы окажутся на стойке. Кстати, Мик и сам обожает торговаться — если вы сразу согласились на его цену, он может ее взвинтить. После первого появления Мика начинает работать и кнопка продажи, находящаяся под оружейной стойкой (экран инвентаря). Чтобы что-нибудь продать, нужно щелкнуть сначала по предмету, а потом по кнопке продажи. Торговец тут же появится и назовет свою цену (или скажет, что не желает эту вещь покупать, или не появится вовсе — занят мародерством или торговлей).

Товар, который приносит Мик, полезен далеко не всегда, но зато почти всегда нуждается в серьезном ремонте.

Управление в бою

Параметры бойцов

После нажатия кнопки **START** все наемники, получившие приказ **On duty**, оказываются на поле боя. Наемники изображаются на карте человечками выбранного вами цвета; тот наемник, который активен в данный момент и ждет приказа, окрашен в белый цвет; враги, как правило, окрашены в красный цвет; гражданские — в белый.



Поле боя с высоты птичьего полета.

По краям экрана находятся портреты всех наемников; если наемник не участвует в бою (пистолет на базе чинит), его портрет закрашен серым. Возле каждого портрета находятся три цветные шкалы:

- красная шкала — здоровье; при ранении красная шкала частично замещается желтой; при перевязке желтая шкала заменяется светло-розовой; полное исчезновение красной шкалы — смерть;
- синяя шкала — выносливость; при движении, стрельбе, взламывании ящиков полоска уменьшается, при отдыхе и питье воды из фляги восстанавливается; при полном отсутствии индикатора наемник, обессиленный, валится с ног;
- оранжевая шкала — количество пунктов **Action Point** (единиц хода) наемника. *AP* уменьшается при любом активном действии, кроме перекладывания пистолета из руки в карман: перебежке, выстреле и т.п., то есть определяет, что тот успеет натворить за один ход игры, пока *AP* не обнулится. Одновременно счет единиц хода дублируется в виде цифры в углу портрета, причем если цифра стала красной — на выстрел в этом ходу можете не рассчитывать. Заметим, что никто не заставляет вас расходовать *AP* до нуля. Иногда бывает полезней вообще отказаться от активных действий одного или нескольких наемников на своем ходу и передать ход компьютеру.

Управление с помощью мыши

Портреты наемников одновременно являются активными элементами игрового интерфейса:

1. Если щелкнуть мышью на цветных полосках, появляется миниатюрная табличка с параметрами наемника.

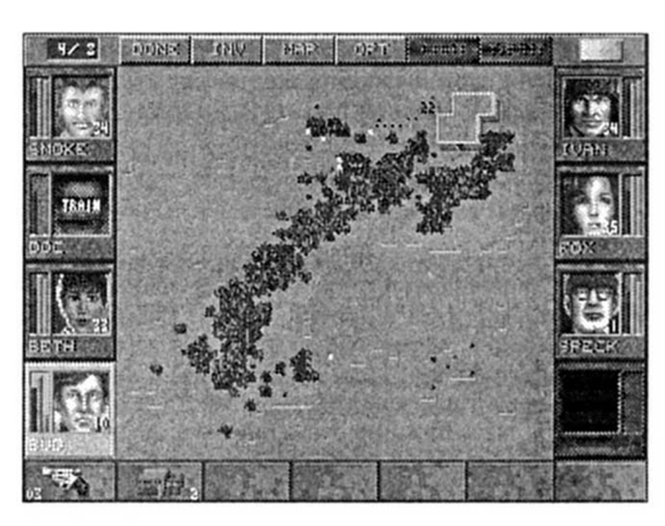
2. Если щелкнуть правой кнопкой мыши на портрете наемника, портрет перевернется, открыв 3 кнопки:

- **Mute** — наемник не будет подтверждать каждую команду голосом (полезно ночью);
- **Max aim** — наемник всегда будет целиться максимально точно (и долго);
- **Rsv Pnts** — наемник всегда будет сохранять количество пунктов AP, достаточное на один выстрел, и продолжит движение только после повторного приказа. Бывает очень полезно для перехвата хода (о чем речь пойдет немного позже).

3. Если дважды щелкнуть мышью на портрете наемника, он становится выбранным, рамка портрета светлеет, цвет одежды фигурки наемника на карте меняется на белый.

Прочие органы управления

В верхней части экрана находятся счетчик ходов и несколько кнопок. Счетчик показывает соотношение: «сколько ходов сделано/сколько ходов дано для выполнения задания». Фон счетчика красный, если задание еще не выполнено, и зеленый, если выполнено (в некоторых заданиях, например «прий-



Экран в режиме «Map» («карта»). В этом режиме можно двигаться, но нельзя стрелять.

ти всем отрядом в определенное место» или «привести такого-то гражданского в определенное место», счетчик до последней секунды останется красным, но задание будет считаться выполненным).

DONE

Передает ход компьютеру или другому игроку (в режиме нескольких играющих). Игра построена по тактовому принципу: ваш ход — ход компьютера. На своем ходу вы можете последовательно отдавать приказы всем бойцам отряда, так что нажимайте DONE, когда все наемники уже сделали свои ходы или если отказываетесь от активных действий.

INV

Вызывает экран инвентаря активного наемника. Экран почти тот же, что и на базе, но без стойки с оружием. Заметим: нижняя строка экрана показывает, что сейчас у наемника в правой руке, в пяти его карманах, в левой руке. В этой строке можно сменить (перетащить из гнезда в гнездо мышью) оружие, не открывая экрана инвентаря.

MAP

Вызывает вид сектора с птичьего полета. Наемники, видимые враги и гражданские показаны мигающими квадратиками соответствующего цвета. Обнаруженные предметы (предмет, который еще не был замечен ни одним из наемников, на карте не показан) показаны белыми мигающими точками. В режиме карты можно двигаться, но нельзя стрелять.

OPT

Вызывает экран настройки, который позволяет изменить детальность изображения, а также записать игру, загрузить игру или выйти из игры.

Действия наемников

Непосредственное управление наемниками в бою осуществляется с помощью курсора, меняющего свой вид в зависимости от действий (нейтральный вид — серая рамка). При наведении на наемника курсор окрашивается в желтый

цвет, щелчок мышью при этом выбирает этого наемника. Если два наемника находятся в узком коридоре рядом друг с другом, их можно поменять местами. Для этого надо: выбрать первого наемника; «захватить» второго в желтую рамку и нажать клавишу [X].

Для передвижения наведите курсор на место, куда должен будет прийти наемник; между наемником и курсором появится цепочка следов, указывающая маршрут движения к этому месту, а внутри рамки курсора появится цифра — число *AP*, необходимых для достижения этого места (если у наемника нет стольких *AP*, он за один ход туда не дойдет). Первый щелчок мышью окрашивает курсор в красный цвет, второй щелчок приказывает наемнику идти. Если при этом нажать любую из клавиш [Shift], наемник будет не идти, а красться, стараясь не шуметь и избегая обнаружения (насколько сумеет). Если же щелкнуть левой кнопкой и, не отпуская ее, нажать правую, наемник, не сходя с места, повернется в сторону курсора.

Если навести курсор на выбранного наемника, щелкнуть левой, а затем правой кнопкой мыши — наемник пригнется, чтобы стать незаметным.

Если навести курсор на предмет, лежащий на земле, курсор через пару секунд превратится в руку. Правый щелчок при этом покажет увеличенное изображение предмета, первый левый щелчок окрасит руку в красный цвет, а второй прикажет наемнику подойти и поднять предмет.

Если курсор навести на предмет, который преграждает путь (например на куст), курсор видоизменится на белый косой крест. Первый щелчок превратит крест в руку, второй щелчок прикажет наемнику подойти и обыскать предмет — так исследуют ящики, стенные шкафчики, полки и прочие места, в которых можно ожидать наличие спрятанного предмета.

Щелчок правой кнопкой мыши приказывает наемнику пустить в дело то, что находится в руке. Если в руке:

- *монтировка* — можно попытаться взломать ящик или дверь — наведите курсор на предмет и щелкните мышью;
- *часовая мина* — появится рисунок «бомба с фитилем». Щелчок мышью установит ее в выбранном месте (при этом у вас спросят, поставить ли таймер на большую задержку — это дает время подальше убежать);
- *набор отмычек* — появится изображение отмычки. Если навести ее на дверь, изображение станет красным, а щелчок мышью приведет к попытке взлома замка;
- *аптечка (мед. набор)* — появится красный крест. Если навести его на раненого, то щелчок мышью прикажет перевязывать раны. У доктора вместо цифры на портрете (количества пунктов *AP*) появится изображение чемоданчика с крестом, у пациента — крест. Заметим, что можно лечить и самого себя;
- *миноискатель* — курсор превратится в миноискатель. Укажите, куда идти, и наемник смело ступит на минное поле, поводя миноискателем и отмечая



«звучащие» места синими флажками. Синий флажок и мина под ним — тоже предмет и вызывает превращение рамки курсора в руку, так что подрывник может попытаться обезвредить и извлечь мину (при наличии большого умения и еще большего везения).

- *что-либо неиспользуемое* — курсор превратится в вопросительный знак.

Обращение с оружием

А как же обращаться с оружием? Этот вопрос настолько жизненно важен, что на нем стоит остановиться подробней.

Если у наемника в руках оружие, щелчок правой кнопкой мыши приведет к появлению круглого белого курсора-прицела с цифрой внутри. Наведение курсора на врага окрашивает прицел в красный цвет. Если курсор мигает — враг за пределами прицельной дальности этого оружия, шансы на попадание мизерные (а граната просто не долетит). Цифра внутри прицела показывает количество пунктов *AP*, которые необходимо затратить для прицеливания и выстрела (при повторном выстреле цифра меньше — не надо целиться; высокая скорострельность автоматического пистолета или винтовки также уменьшает «цену» второго выстрела). Щелчок мышью превращает круглый прицел в квадратный — прицеливание произведено. После этого можно выстрелить сразу (щелчок мышью) или попытаться за счет расхода дополнительных пунктов *AP* прицелиться тщательнее. Каждый щелчок правой кнопкой мыши будет повышать точность, пока цифра *AP* не станет красной (точнее не получится). Напомним, что, если перевернуть портрет наемника и нажать кнопку **Max aim**, наемник станет всегда целиться предельно метко, но долго. В случае попадания противник вскрикивает, над ним появляется цифра — количество потерянного здоровья.

Ранения

Враги, к сожалению, тоже ходят с оружием и не стесняются его применять. При ранении наемник теряет некоторое количество здоровья и выносливости. Даже если бронежилет спас и обошлось без ранения, выносливость все равно расходуется — несколько попаданий из малокалиберного оружия могут контузить наемника и на некоторое время вывести его из боя. При этом часть красной шкалы возле его портрета заменится желтой.

Незначительные ранения не мешают наемнику вести бой, но при уровне здоровья 15 он падает на землю и без медицинской помощи уже не поднимется, а при ранении до уровня 10 теряет сознание и в этом задании не пригоден больше ни на что. В довершение ко всему раны кровоточат, что приводит к систематической потере по 1 пункту здоровья. Чем тяжелее рана, тем чаще происходит эта потеря (при уровне здоровья 15 и ниже — на каждом ходу). Это может добить тяжелораненого наемника, если его вовремя не перевязать.

Доктор восстанавливает на каждом ходу определенное количество единиц здоровья. Чем выше его умение, тем быстрее происходит восстановление (высокий параметр лечебного навыка, кстати, повышает и КПД мед. набора — опытный доктор не расходует лекарства зря). Перевязка перекрашивает желтую полоску в розовую, и очень полезно доводить ее до конца — частичная перевязка имеет временный эффект, розовая полоска будет постепенно снова становиться желтой.

Задания и способы их выполнения

Каждый бой имеет заранее определенную цель. Самое понятное задание — «убей всех». Иногда приказывают убить конкретного врага, и после его смерти можно заниматься чем угодно до исчерпания лимита ходов. Бывает, что жертвой назначается гражданское лицо, — это единственный случай, когда стоит стрелять в гражданских. За такое убийство обычно назначается огромный штраф, но в таких заданиях это не карается (кстати, гражданские никогда не стреляют первыми, но вполне способны огрызаться).

Возможно задание по обнаружению предмета или человека — выполнение засчитывается в момент появления искомого в поле зрения одного из наемников. Аналогично происходят миссии по фотографированию — при получении задания отряду выдается фотокамера, которую нужно использовать как оружие, наводя на искомый предмет.

Иногда дается задание доставить человека в определенное место. Для выполнения задания необходимо обнаружить «объект», «выбрать» его курсором и, когда он спросит, куда ему идти, указать нужное место. Весьма полезно при этом убрать с дороги всех врагов. Более простой вариант этого задания — привести отряд в определенное место (ручаемся, что в пути скучать не придется).



Когда найденный предмет попадает в карман жилета, на его изображении появляется надпись: «Mission».

Чаще всего для выполнения задания необходимо подобрать какой-либо предмет (картину, чемоданчик, компакт-диск, рулон фотопленки, пачку поддельных денег и пр.). Как правило, в конце задания предмет исчезает, но если поручают найти миномет, то он остается на оружейной стойке.

Перехват хода

Возможен случай, когда в поле зрения наемника внезапно появляется враг (во время хода врага), а у наемника не до конца израсходованы его пункты *AP*. Тогда при этом загорается надпись **INTERRUPT!**, и этот наемник получает возможность израсходовать остаток *AP*. Именно для такого случая и служит опция **Rsv Pnts** (оборотная сторона портрета наемника).

Подсказки и советы

Набирайте команду сами — не поручайте это деликатное дело компьютеру.

Обращайте внимание на то, что написано в характеристике наемника: например, если сказано, что наемник не умеет плавать, не прокладывайте ему путь через реку — сэкономите на похоронах.

Стоит иметь одного неплохого доктора для лечения на базе (он не обязательно должен уметь стрелять), и очень хорошо, если все остальные наемники в отряде тоже имеют хоть какой-то уровень медицинских знаний.

Необходимо иметь в отряде хорошего (explosives не менее 85) подрывника; когда найдете миноискатель — отдайте ему, он с ним обращается лучше, чем неспециалисты.

Возьмите к себе в отряд Ивана Долвича — он начинающий универсал с невысокой оплатой, а еще он очень силен: если Иван с монтировкой не может открыть ящик, этот ящик не откроет никто.

Спек — превосходный механик-ремонтник, денег много не требует. Будет сидеть себе на базе и починять все подряд, у него это здорово получается.

На базе механик нужнее — оружие портится постоянно, а дверь можно открыть как ключом, так и гранатой.

Не сводите в одном отряде Ларри и Гарри — эти ребята терпеть друг друга не могут, один из них обязательно сбежит (и вообще, если в характеристике наемника сказано, что он кого-либо недолюбливает, учитывайте это).

Заведите в отряде «стукача» (в характеристике указано, любит ли наемник доносить) и обращайте внимание на его сообщения.

Не доверяйте Рейбану и Фиделю нести найденные деньги — во время возвращения на базу сбегут с деньгами и оружием.

Вербуйте в основном малоопытных (с низким уровнем квалификации); к тому времени, когда они заматереют, их жалование все равно будет меньше, чем у изначально высокооплачиваемых наемников.

Возьмите в отряд Майка — он неуязвим и смертоносен (то есть сначала посмотрите, сколько он стоит, а потом подумайте, стоит ли...).

Любое ружье или пистолет плюс стальная труба (*chunk of steel*) дают модифицированное оружие. Модификацией должен заниматься механик, хотя и он не застрахован от неудачи: труба может остаться в дополнительном гнезде, а оружие будет напрасно повреждено; можно попробовать еще раз, но предмет с качеством 0% просто исчезает, и уничтожить автомат корявыми попытками модифицировать его — не лучшее использование ресурсов.

Динамит (*explosives*) или пластикат (*plastic explosives*) плюс часовой механизм (*detonator*) дают часовую мину (*time explosive*), вещь очень полезную для пробивания брешей в каменных стенах и для выбивания железных дверей вместе с косяками (собирать должен подрывник).

Канистра с бензином (*gaz canister*) плюс масло (*oil can*) плюс банка (*glass jar*) плюс тряпка (*rag*) дают самодельную зажигательную гранату (*molotov coctail*) — оружие так себе, но на безрыбье...

Любой бронежилет или каска плюс суперклей (*compound 17*) дают улучшенную броню — защищает заметно лучше.

Любой предмет плюс мина-ловушка (*boobytrap kit*) дают предмет с сюрпризом — имеет смысл только в игре с противником-человеком (противник-компьютер предметов с земли не поднимает).

Некоторые малокультурные враги запирают свои двери, и когда наемник пробует такую дверь открыть, следует анимационный ролик, показывающий всю бесплодность этих попыток. Самое естественное решение — открыть дверь ключом. Ключ может просто валяться где-либо поблизости, может быть в кармане у ближайшего врага. Если наемник, имеющий в кармане нужный ключ, пытается открыть дверь, ключ применяется автоматически. Более сложный вариант — взломать замок монтировкой (для этого нужно быть сильным) или «набором юного взломщика» (для этого надо быть умелым механиком). С навыком ниже 60 на успех лучше не рассчитывать. И самый интересный вариант — высадить дверь гранатой (если дверь деревянная) или часовой миной (если железная).

Если ящик не открывается, позовите Ивана с монтировкой (и пускай хлебнет из фляги, чтобы был в полной силе).

Иногда встречаются предметы (лежащие на земле или в ящике) с «сюрпризом». Если наемник, подбирающий такой предмет, не имеет хоть каких-то навыков по обращению со взрывными устройствами, он, несомненно, подорвется. В том случае если его знаний достаточно, чтобы понять, зачем этот предмет привязан веревочкой к колышку, он сообщит об обнаружении мины-



ловушки и запросит разрешение обезвредить заряд. Ответ «NO» ни к чему не обязывает — предмет останется спокойно лежать. Но если это предмет полезный, подведите к нему своего подрывника и предложите ему подобрать предмет и обезвредить. Чаще всего такой предмет имеет качество 2—5% и без ремонта совершенно бесполезен.

Случается, оружие заклинивает (особенно оружие в плохом состоянии). Тогда на нем появляется надпись *JAMMED*, и оно не стреляет. Стоит попробовать выстрелить пару раз — может, заработает. Если нет — отдайте на базе механику, пускай починит.

Если единственный путь к предмету проходит через плиту, нажатие на которую взрывает этот предмет, бросьте в плиту гранатой — при удаче предмет уцелеет.

Не забывайте, что занятый лечением доктор и его пациент — прекрасные неподвижные мишени, и для перевязки, если возможно, стоит выбирать место побезопаснее. После возвращения на базу прикажите раненому лечиться (назначьте пациентом) и назначьте кого-либо доктором. Естественно, это уменьшит силы отряда на 2 ствола, но послать раненого в бой и потерять его после первого ранения намного неприятнее.

После не очень удачного боя, во время которого были потери, наемники могут взбунтоваться (представьте себе, они не любят, когда их убивают) и потребовать повышения платы за риск. Не скупитесь. Чем громче звон монет, тем тише голос страха.

Бой не завершается в момент выполнения задания (только в момент провала), и иногда бывает полезно попытаться прихватить нужную вещь и дать деру от врага (хотя, если ситуация позволяет, бывает очень выгодно пошарить вокруг в поисках трофеев).

Если все совсем плохо и ничего не получается, нажмите клавишу [R] — вы окажетесь в экране состояния отряда. Это, в конце концов, компьютерная игра, «мир поправимых ошибок», и неудачный день можно переиграть...

ЗАПИСЫВАЙТЕСЬ ЧАЩЕ, записывайтесь перед выстрелом, перед передачей хода и после конца хода противника, перед разминированием бомбы и перед концом боя, и вы избежите массы неприятных сюрпризов.

И не играйте с оружием!



adventure



1996

Discworld 2

Разработчик: **Perfect Entertainment Limited**

Издатель: **Psygnosis**

Требования к системе

Операционная система
DOS 6.0 или Windows 95

Процессор
486 DX4/100 или выше

ОЗУ
8 Мб/16 Мб (DOS/Windows)

CD-ROM
2x

Звуковая карта
Любая стандартная

Видеокарта
SVGA

Тэрри Прэтчет начинал свой путь как обычный любитель компьютерных игр для ZX-Spectrum. Потом написал несколько сценариев к играм середины восьмидесятых, а когда создал юмористический мир «Discworld», к нему пришла большая слава. Его книги читают во всем мире. По ним ставят фильмы и телесериалы. Он вошел в десятку богатейших людей Великобритании, но любви к компьютерным играм не утратил. Игры сделали его выдающимся писателем, а теперь он делает выдающиеся игры.



Скажите, вам понравилось бы работать без выходных и отпусков с утра до вечера, да не годами, а веками, и при этом не получать ни малейшей признательности от неблагодарных клиентов? «Бросить бы такую работу и бежать от нее куда глаза глядят» — так решила Смерть, главное действующее лицо второй серии юмористического адвентюрного сериала **Discworld**, поставленного по мотивам литературных произведений известного британского писателя Терри Прэтчета.

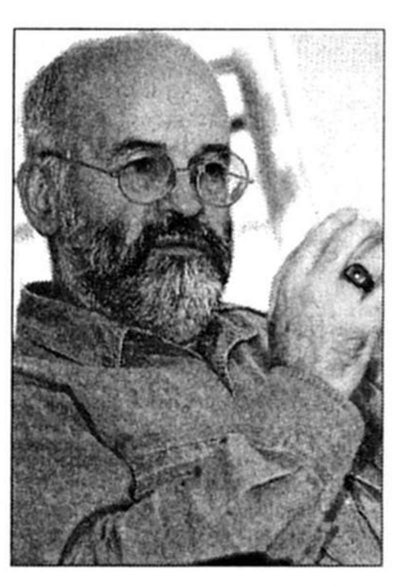
Это вторая игра Discworld. Смерть пропала, и требуется герой, чтобы вернуть ее обратно. Но у нас есть только Ринсвинд, некомпетентный волшебник и квалифицированный трус. Если он надумает убежать, вы его не поймаете. Он слишком быстр.

К сожалению, только он стоит между людьми и кошмарной перспективой бессмертия. Вряд ли найдется кто-нибудь, кого она обрадует, не правда ли?

Мы сделали Discworld 2 немного легче (хи-хи), с кучей новых локаций и даже еще лучшей графикой и звуком.

Как сказала сама Смерть: «Повеселитесь».

Тэрри Прэтчет.



Короче говоря, Смерть покинула город. И что тут началось! Некому стало исполнить последнюю гуманную обязанность по отсечению души от тела тех граждан, которым настала пора переходить в мир иной. Ни живые, ни мертвые, «зависли» они где-то между Землей и Небом и мучаются, не находя себе успокоения. Так на улицах города появились зомби. Вскоре их стало неприлично много. Так много, что они начали образовывать собственные клубы, доступ в которые открыт только по предъявлению свидетельства о смерти.

Неизвестно, чем бы все это закончилось, если бы не странные события в Невиданном Университете. Когда одному из магов-профессоров пришла пора отправиться в самое далекое путешествие, коллеги пришли проводить усопшего, но печальное торжество было нарушено скандальным образом. Свежеупокоенный встал из гроба и тем самым нарушил раз и навсегда установленный администрацией порядок отпевания тела. Пришлось за дело взяться архиканцлеру. Покопавшись в древних книгах и призвав на помощь остатки личной памяти, он нашел-таки способ, как исполнить ритуал призыва Смерти. Магу-недоучке Ринсвинду придется собрать необходимые компоненты заклинания и навести наконец порядок в Университете и в городе.

Вступление

Как вы уже могли заметить, содержание игры более чем оригинально. И не только своей задумкой — мало ли что можно изобрести в рамках черного юмора! Однако с самого начала создатели игры поставили себе фантастически трудную задачу: шутить над смертью (что всегда было, мягко говоря, несколько табуировано) и при этом ни разу не взять фальшивой ноты.

Более того, искрометный юмор этой игры доставляет настоящее удовольствие, хотя и требует отличного знания английского, чтобы оценить все аллюзии и неоднократную игру слов. Да и все остальное вполне на уровне: и графика, и звуковые эффекты, и отличная мультипликация.

Если бы анимация игр оценивалась по пятибалльной системе, **Discworld 2** получил бы не меньше десяти баллов, настолько здесь все великолепно сделано. Эффект присутствия полный, а озвучивание персонажей профессиональными актерами просто восхищает.

Чтобы упростить прохождение сценария, его разбили на четыре «миссии» (плюс эпилог), в каждой из которых ставится своя задача. При этом дается возможность неоднократно посещать использованные ранее локации. Правда, от миссии к миссии в них далеко не всегда что-то действительно меняется.

Управление игрой

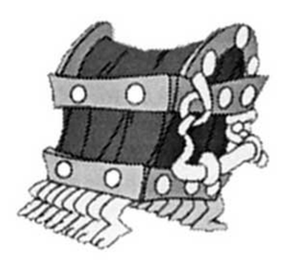
Основной курсор игры имеет форму звездного вихря. Направив его на то или иное место экрана, вы можете заставить Ринсвинда переместиться или перейти в невидимую (пока) часть локации. Особенно обратите внимание на последнее: угадать с первого взгляда, из какого количества экранов состоит локация, невозможно и, соответственно, в ней легко что-то пропустить.

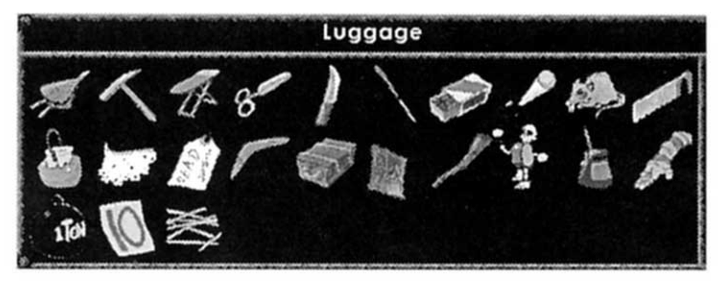
Если курсор принимает форму указательного пальца, это означает переход в соседнюю локацию или же выход на одну из базовых карт. Двойной щелчок мышкой заставит в этом случае Ринсвинда ускориться и не мучить вас медленным передвижением.

При попадании курсора на значимую часть экрана появится надпись, характеризующая человека или объект (предмет). Щелчок правой кнопкой мыши — осмотр, двойной щелчок левой — взаимодействие. Это может быть попытка взять предмет, поговорить с персонажем и т. д.

Если предмет оказался у вас в руках, курсор принимает его форму. Двойной щелчок таким курсором по какому-нибудь объекту в этом случае является командой «Use»; в этом режиме возможно перемещение по экранам и между ними обычным порядком.

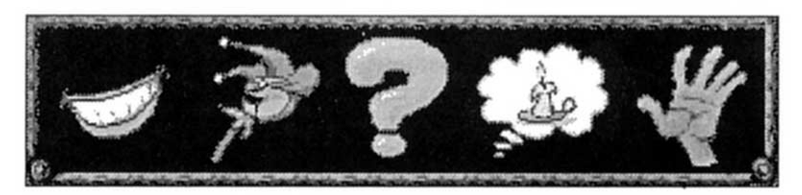
Инвентарей в игре не один, а целых два: карманы Ринсвинда и его сундучок (*Luggage*). Двойной щелчок по любому из них сразу поместит туда предмет;





одинарный — откроет доступ к пиктограммам предметов. Нелишне на них посмотреть еще раз уже после того, как вы ими завладели: можно получить намек или кусочек полезной информации.

Для того чтобы с кем-то поговорить, дважды щелкните по персонажу мышкой. Для разговора предусмотрено целых пять базовых пиктограмм.



Приветствие Сарказм Вопрос Мысли вслух Прощание

Таким образом, вы хоть и не определяете содержание разговора, но зато можете задать его тон и тематическую направленность, а это уже немало. Помимо этого возможны еще ситуативные варианты ведения диалога, то есть появляющиеся при определенных обстоятельствах. Например, если вы хотите и можете поговорить о пирамиде, ее картинка также появится в меню диалога.

Прохождение игры

Миссия 1. The Rite Stuff («*То, чё надо для обряда*»)

Цель миссии: найти компоненты для заклинания, призывающего Смерть: свечу, палочки, вонь, мерцание и кровь мыши.

Сначала обследуем Невиданный Университет (*Unseen University*).

Трапезная (*Dining Hall*)

Здесь пока ничем разжиться нельзя, хотя обратим внимание на еду на столе. Зато можете поговорить с архиканцлером, который выскажет свои предположения по поводу того, где найти необходимые компоненты. Это, конечно, намек, но весьма прозрачный.

Зал высоких энергий (*High Energy Facility*)

Хотя это и требует немалого терпения, поговорите со Скэззом (*Skazz*) и узнайте, как работает вычислительная машина по имени *HEX*. Возьмите магнит, колбу (*testube*) и меха (*bellows*).

Сад

Поговорив с Барсаром (*Bursar*), наметьте себе план действий. Очевидно, что у него сотоварищи можно позаимствовать молотки для крокета, если предложить что-нибудь потяжелее. При желании можно добиться от Ринсвинда еще одного намека: рукоятки молотков прекрасно сойдут за нужные вам палочки.



Все было по-другому в старые добрые времена. Даже молотки для крокета были куда тяжелее.

Посмотрите на крокетные воротца (*hoop*), чтобы узнать, что их можно будет прихватить, только когда игроки покинут поле.

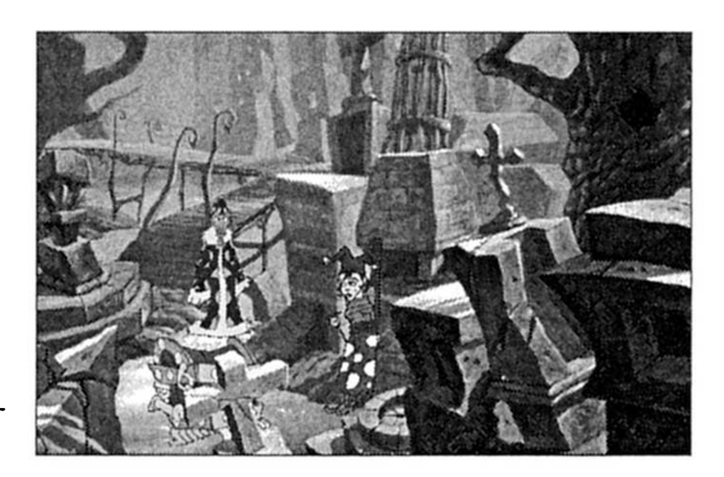
Двигаясь дальше вправо, обратите внимание на лабиринт с петухом и идите еще правее к чертенку (*imp*). Поговорите с ним. Выяснится, что его ботинки издают премерзкий запах, но все же не самый отвратительный в городе.

Вернитесь в левую часть сада и побеседуйте с пчеловодом. Вы узнаете, что теоретически можно залезть в улей, но для этого надо иметь дым и защитную сетку.

Осмотрев Университет, выходите в город.

Кладбище (*Cemetery*)

Насладитесь сценкой с *Suffrajester* (особенно она будет близка выпускникам английских спецшкол, которые не понаслышке знают, что такое «We shall overcome»), возьмите кирку (*pick*) и зайдите направо в склеп. Очевидно, что если как-то забраться на плиту, то можно дотянуться до гроба, но зачем — пока непонятно. В любом случае явно нужна лестница.



Акция протеста: привязать себя на кладбище только для того, чтобы доказать свое право привязываться где угодно и к чему угодно.

Для тех, кто плохо знает английский, поясним, что в имени Suffrajester соединено два понятия: суфражистка (то есть сторонница движения за предоставление женщинам равных с мужчинами гражданских прав) и «jester» — шут.

Магазин (*Shop*)

Возьмите фламинго, благовония (*incense*) и рыбу. Поговорите про свечки и узнайте, из чего их делают. Вряд ли вам предложат мертвых китов, так что стоит остановиться на варианте попроще: на воске (*beeswax*). Теперь понятно, зачем нам улей и пчелы.

Трущобы (*Shades*)

В них три входа и выхода, но это исключительно для удобства, поскольку в них можно передвигаться, не выходя «на поверхность».

Начнем справа. Зайдите в кафе «Gimlets» и почитайте меню. Не выпуская его из рук, позовите хозяина. Закажите мышбургер (*mouse bourger*). Теперь мышь у вас есть, осталось только придумать, как получить из нее кровь. Поговорите о камнях-конфетах (*candy rocks*) и узнайте, для чего они нужны троллям. Возьмите на столе молотый перец чили.

Немного левее присмотритесь к живописной группе нищих. Один из них, *Foul Ole Ron*, явно обладает тем, что вам нужно — жутким запахом (*Vile Smell*), — но как его приманить? Дается намек, что для этого нужны ботинки, но неплохо бы сразу подумать, во что вы потом этот запах будете помещать. Рядом с оборванцами возьмите пилу и горшок.

Еще левее вход в таверну «Голова Тролля». Поговорите с барменом, возьмите у него кружку, а со стойки — спички. Затем побеседуйте со стоящим у стойки Касанундой (*Casanunda*). У него есть прекрасная лестница (помните

склеп?), но он согласен ее отдать, только если вы познакомите его с подходящей ему по росту девушкой. Расскажите ему о встреченной на кладбище барышне, и лестница ваша.

Помимо этого, в таверне сидит печальный вампир, но вам пока нечем его развлечь. Однако обратите внимание, что у него проблемы с зубами, и возьмите это на заметку. Плюс к этому отметьте, когда он возвращается в свой гроб.



Уставший и грустный вампир: ему приходится работать только в ночную смену.

Ложная подсказка: при разговоре с Барсаром вы узнаете, что вампиры высасывают смолу из древесины, и именно поэтому молотки такие легкие. Можно подумать, что экспроприация молотков имеет отношение именно к этому вампиру, и тема его зубов возникает именно в связи с этим. Увы, это не так.

Если войти с обратной стороны в строение, где размещается таверна, вы попадете в похоронное бюро. Возьмите в нише нож. Пока здесь все: ведьму на столе вам не оживить, а шкаф не открывается.

Слева от похоронного бюро вас ждет Собиратель трупов (*Dead Collector*). Пока что он вам не нужен: ведь не исключено, что вы все еще живы.

Миновав его тележку, увидите вход в дом прорицательницы миссис Кейк (*Mrs. Cake*). Это настоящая сокровищница: возьмите из шкафа гладильную доску (*ironing board*), найдите ножницы и снимите с манекена, пардон, юбку (*petticoat*). Попытавшись разломать манекен, вы выясните, что Ринсвинд особенно расстроен тем, что не может унести с собой его руку. Окажите ему услугу: отпилите ее.

Вернувшись к хозяйке дома, посмотрите на бутылочку для джина (или для джиннов?) (*Genie Bottle*) справа от нее. Получить ее можно, лишь поговорив с миссис Кейк в определенной последовательности. Не запутайтесь: сначала выберите пиктограмму сарказма, потом вопроса, затем мыслей вслух и наконец приветствия. В итоге вам будет дозволено не только спросить о бутылоч-





Прорицательница постоянно будет требовать от вас привести в порядок свои мысли. Может, и вправду стоит это сделать?

ке, но и получить обещание отдать вам ее в обмен на эктоплазму (*ectoplasm*). Если решите полюбопытствовать, что это такое, то узнаете, что так называется некая очень полезная субстанция, получаемая из призраков. Очень информативно, но призрака вы пока, увы, не встречали.

Левее прорицательницы осталась лишь одна дверь (к ней нужно подняться по ступенькам). Но там расположен какой-то клуб мертвецов, в который вас по причине доброго здравия просто не пускают.

Пришла пора покинуть трущобы.

Кладбище

Теперь вы можете приставить лестницу и добраться до гроба. Он пуст (вампир-то в таверне). Обратите внимание на стоящий рядом стаканчик для вставных зубов.

Сад

Теперь, когда вы знаете, как использовать ботинки чертенка, отнимите их у него, использовав магнит. Но в трущобы возвращаться бессмысленно: запах по-прежнему некуда поместить. Продолжим осмотр города.

Площадь (*Plaza*)

Поговорите с Дибблером (*Dibbler*) и возьмите у него попкорн, который он столь настойчиво рекламирует. Не забудьте прихватить с собой и буклет из пачки, которую он держит в руках (для этого используется пиктограмма сарказма). Отметьте, что у молочницы (*Milkmaid*) платье с тем самым мерцанием (*glitter dust*), которое вам столь необходимо. Но забрать его нет никакой возможности. Разве что действовать снизу, через решетку? Что ж, будем искать вход в подземелья.

Гильдия шутов

Подберите гудок (*hooter*) и кирпич. Поговорите с призраком шута и поймайте его на слове: он привязан к этим развалинам-камням, так и посадите его в кирпич. Спуститесь вниз.

Подземелья

Пройдите направо. Первый подъем ведет в комнату с виртуальными окороками. С помощью кирки отколите кусок льда. Со временем он растает, но технология уже будет отработана. Идите дальше направо.

Вторая лестница приведет вас как раз к той решетке, над которой стоит молочница. Используйте меха, и *мерцание* у вас в кармане. Поздравляем: первый компонент вы завоевали! Теперь можно выйти из подземелий.

Зал высоких энергий

Положите кирпич с призраком в ускоритель — получите эктоплазму.

Трущобы

Обменяв эктоплазму на бутылочку для джина, положите в нее ботинки чертенка и приманите запах. Второй компонент готов. Отправляемся дальше.

Доки

Разрежьте ножом сеть и положите в сундучок акулу-молот. Молот... Попробуем в будущем использовать ее в качестве молотка. Приманите пеликана рыбкой, взятой в магазине, и суньте его к акуле. Хорошо бы еще проломить соблазнительную стену с надписью «Novelty» («Новинка»), но пока, к сожалению, ни один из ваших инструментов для этого не подходит.

Сад

Кусок юбочки прекрасно подошел бы в качестве защиты от пчел (и пчеловод этого не отрицает), но пока еще чего-то не хватает. Зажгите благовония — вот вам и дым. Все равно мало. Нужно чем-то отвлечь пасечника. Дайте ему взятый у Дибблера буклет.

Наконец можно действовать: посыпаем перцем цветы, надеваем юбочку, окуриваем пчел дымом, выгребаем из улья воск. Теперь еще медку бы. Для него отлично подойдет пока что болтающийся неприкаянным горшок.

Теперь к игрокам в крокет. Отдайте акулу-молот Барсару. Один молоток у вас есть, но как отобрать еще два? Вспомним «Алису в стране чудес». Фламинго! Подходит. Остается только непристроенный к делу пеликан, но библиотекарь удовлетворится и им. Третий компонент!

Теперь еще правее к лабиринту с петухом. Его явно надо поймать, но как? Попробуем приманить попкорном. Действует, но петух все еще слишком про-

ворен. А если полить попкорн пивом из взятой у тролля-бармена кружки? Отлично — петух наш.

Магазин

Здесь только одно действие — превращение воска в свечу. Четвертый компонент получен.

Остается только кровь мыши. Обидно: мышь есть, а крови нет. Все отчаянные попытки пырнуть бедное животное ножом или распилить пилой ни к чему не приведут. Получается, что для высасывания крови нужен специалист. Вампир! Но он в последнее время перешел на сладости. Что ж, подойдут и его зубы.

Трущобы

По дороге опустите петуха в чан, стоящий на огне у нищих. Теперь используйте птичку, чтобы вампир подумал, что уже утро, и отправился на покой. Скорее на кладбище.

Кладбище

Прекрасно видно, как вампир кладет в стакан вставную челюсть. Поднимаемся по лестнице, берем зубы, кусаем мышь (теперь она undead), а кровь спокойненько стекает в колбу. Уф! Теперь вроде бы все.

Трапезная

Отдайте все пять компонентов архиканцлеру и наслаждайтесь мультфильмом.

Миссия 2. Come die with me (*Приходи, помрем вместе*)

Смерть протестует против того, что все ее боятся и ненавидят. Она не намерена прерывать свой затянувшийся отпуск в теплых краях и согласна вернуться только при условии, что станет популярной. Ринсвинд решает снять для этого рекламный фильм.

Необходимые компоненты: шлягер, ансамбль, девушка на главную роль и какая-нибудь новинка. Да еще надо добраться до тех самых теплых краев, где беглянка весело проводит время.

Поначалу кажется не слишком остроумным заставлять вас вновь обходить локацию за локацией, тем более что ни в подземельях, ни в магазине, ни на кладбище, ни в гильдии шутов ничего не изменилось. Но это только разминка, и в дальнейшем на нехватку новых мест жаловаться не придется.

Поскольку не очень-то понятно, что именно искать, начнем, как всегда, с Невиданного Университета.

Зал высоких энергий

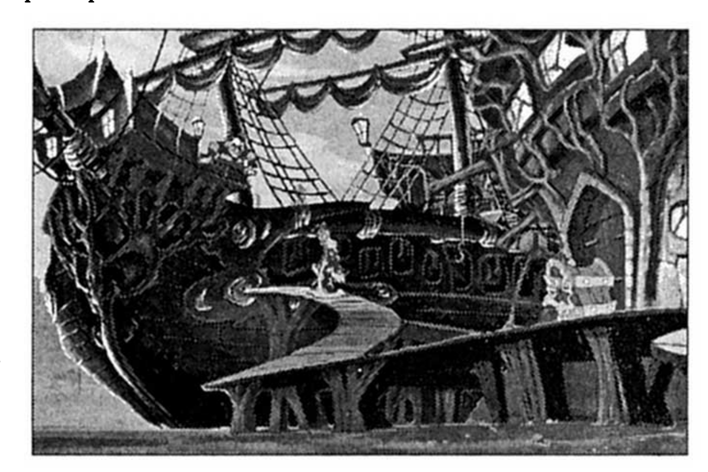
Поговорите со Скэззом. Выяснится, что вычислительная машина не может работать без муравьев и временно простаивает. Ринсвинд пообещает постараться помочь.

Сад

Игроки ушли, и теперь можно взять воротца от крокета. Пройдя дальше, вновь полюбуемся на кучу компоста и на суфражистку, которая теперь привязала себя здесь. Выйдем в город.

Доки

На краю пирса теперь стоит корабль. Поговорите с капитаном и выясните, что он перевозит только мертвецов. Очевидно, что нам позарез нужно на борт этого судна, только вот умирать ради этого очень не хочется.



Этот корабль регулярно перевозит мертвых к месту последнего отдыха. Но его бравый капитан в ужасе выпрыгнет за борт, увидев простого ученика волшебника.

Трущобы

Поговорите с Собирателем трупов. Он скажет, что отвозит покойников на отдых в теплые края (отлично — то, что надо!), но опять же только покойников. Потратив некоторое количество времени, выясните, что для признания вас трупом достаточно иметь свидетельство о смерти (что неудивительно, если учесть безумное количество мертвецов, свободно разгуливающих по городу). Очевидно, что получить необходимый документ можно только в похоронном бюро.

Декорации там уже переменились. Владелец бюро изо всех сил пытается понять, мертва ли лежащая на столе ведьма. Спросите его, что нужно, чтобы получить свидетельство. Он ответит, что для этого достаточно, чтобы не запотевало поднесенное ко рту зеркальце, а также отсутствие пульса.



Подержите зеркальце над огнем (кстати, унести его с собой не удастся, что недвусмысленно намекает на использование его именно здесь). После этого ложитесь на соседний стол и возьмите отпиленную у манекена деревянную руку.

Выяснится, что необходима еще и низкая температура (о чем ранее не было сказано ни слова).

Подземелье

Спуститесь в подземелье и возьмите кусок льда.

Трущобы

Снова идем в похоронное бюро. Сделайте все то же самое, но на этот раз натритесь льдом. Получите свидетельство о смерти и отнесите его к Собирателю трупов. Так вам наконец-то удастся покинуть Анкх-Морпорк.

Пройдите по пляжу и поговорите со Смертью. Именно здесь вы реально и получите задание на вторую миссию. Итак, режиссер будущего фильма — Диблер, а все необходимое искать, как всегда, вам, то есть Ринсвинду.

На карте куча локаций, но вас пока особенно никуда не пускают, говоря, что не на чем передвигаться по пустыне. Единственное доступное место (кроме, конечно, самого Анкх-Морпорка) — это город Джелайбейби (*Djelibeybi*).

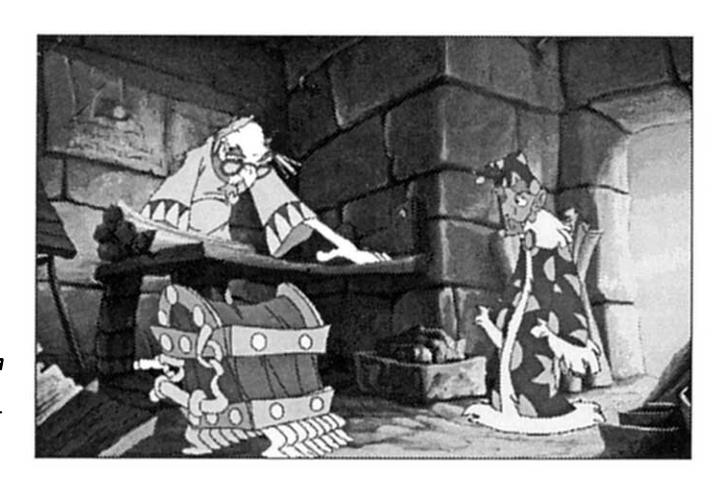


Постепенно в пустыне будут появляться все новые и новые локации. На этой картинке вы можете увидеть все, что ждет вас в будущем.

Джелайбейби

Подойдите к верблюдам. Поговорив с продавцом, завладейте одним из них и отправляйтесь дальше.

Зайдите в магазин и возьмите со стены план пирамиды (*poster*). Поговорив с хозяином лавки, выясните самое главное свойство пирамид — замедлять или ускорять время.



Архитектор пирамид для «новых арабов»: есть спрос на все, кроме настоящего искусства.

Идите налево до конца. Возьмите воткнутый в землю шест (*stake*) и вернитесь на главную площадь.

Поговорите с Ури Джеллером (*Uri Djeller*), который поведает об отшельнике (и на карте появится новая локация под названием «Cart Wheel» — «Колесо телеги»). Дайте ему воротца — пусть выпрямит и превратит в восемь кусков обычной проволоки. Заодно побеседуйте об Источнике молодости: в дальнейшем это пригодится.

Теперь можете обратиться к продавцу камней (*Rock Seller*), но лишь затем, чтобы в очередной раз подразниться камнем-конфетой, которую уведут прямо из-под носа. Правда, в результате можно узнать, что их используют для казни через побивание камнями.

Воспользуйтесь верблюдом, чтобы осмотреть остальные локации.

Гора

Поговорите со скелетами и обратите внимание на то, что они очень музыкальны. Главный из них — *Bone Idle* — не против возглавить ансамбль, но для этого его надо снять с дерева. Воспользуйтесь ножом, и ансамбль у вас в багаже.

Пирамида

Возьмите клей (*glue*) и отрежьте ножницами кусок ленты, которой обмотана мумия (*bandage*).

Ложная подсказка: в пирамиде все намекает на то, что надо что-то сделать с мумией и саркофагом. Тем более что вам дают возможность посмотреть на иероглиф. Фараон держит в руках нечто похожее на шест, который у вас уже есть, и бумеранг, который вскоре появится. Увы, мумию придется оставить в покое: больше вам с ней делать нечего.





Эти пирамиды стойко хранят свой главный секрет: умение замедлять и ускорять время.

Оазис

Стервятники собрались пообедать рукой мумии, и вам надо ее отобрать. Поскольку отвлечь их внимание не удается, попробуйте предложить им что-нибудь взамен. Для этого обмотайте лентой деревянную руку манекена и положите ее вместо настоящей.

Теперь стервятники повсюду будут за вами следовать. Можно предположить, что они это делают из чувства мести, но на самом деле их привлекает запах мумифицированной руки: в дальнейшем мы это используем. Кстати, отметьте, что на руке сверкает неплохое колечко.

«Колесо телеги»

Поговорите с отшельником и попросите его написать музыку для шлягера. Он это сделает, но пообещает отдать ее вам, только если вы принесете ему ответ на вопрос: «Почему?». Неплохо было бы обратиться с этим вопросом к вычислительной машине в университете, но, как вы помните, она временно не работает.

Пляж

Поговорите с продавцом в лавочке на берегу и получите бумеранг. Посмотрите на корзины и вновь обратитесь к нему, используя соответствующую пиктограмму. Корзина ваша.

Обратите внимание на то, что волны (*surf*) тоже индицируются, но Ринсвинд решительно отказывается купаться. Слово «surf» должно навести вас на мысль о серфинге, но для этого как минимум нужна доска. Неочевидное решение: отпилите у гладильной доски ножки и получите доску для серфинга. Однако Ринсвинд не в силах на ней удержаться, и придется его приклеить. После этого положите доску на волны.

Пещера

Здесь множество рисунков овец, но непонятно, что с ними делать. Однако Ринсвинд намекнет, что неплохо бы их скопировать. Как и зачем — пока неизвестно. Возвращайтесь на пляж.

Пляж

Идите направо к кораблю. По дороге увидите муравейник и без труда сообразите, что эти муравьи будут весьма кстати в вычислительной машине. Попробуйте посадить их в корзину: вам напишут, что сначала было бы неплохо что-нибудь туда положить. В корзину для пикника обычно кладут... еду. Но ее-то вы и видели в начале первой миссии.

Трапезная

Положите еду в корзину и отправляйтесь обратно.

Пляж

Теперь муравьи с удовольствием забираются в корзину, и их можно отнести к вычислительной машине.

Зал высоких энергий

Однако не все так просто. Муравьи отказываются переселяться в компьютер, и вам придется сделать для них дорожку из меда. После этого можете задавать свой вопрос. Одно плохо: слишком долго ждать ответа. Ясно, что хорошо бы ускорить время, а для этого прекрасно подойдет пирамида.

Используя чертеж, сделайте пирамиду из кусков проволоки, которые когда-то были крокетными воротцами. Положите ее на машину. Ваш ответ, как и следовало ожидать: «Потому что».

«Колесо телеги»

Сообщите ответ волшебнику и получите музыку к шлягеру. Пора заглянуть в Голливуд.

Голливуд

Первая же дверь ведет в костюмерную (*Castle*). Там вас встретит гномиха, которая согласится отдать костюм лошади (*Horse Suit*) в обмен на что-нибудь хорошенькое. Предложите ей руку с колечком. Она намекнет, что колечко могли бы и снять. Щелкните два раза мышкой по руке в инвентаре, колечко снимется, и его можно будет отдать гномихе.

Теперь у вас есть костюм лошади, хотя очевидно, что нужна еще лишняя пара ног: в одиночку Ринсвинд его не наденет.

Выйдите на улицу. Возьмите гирю и отдерите наклейку с цифрой 10 с почтового ящика.

Зайдите в гримерную и узнайте, что требуется точное изображение Королевы эльфов, чтобы загримировать Смерть. Отметьте, что про эльфов вроде бы должны знать ведьмы.

Еще правее поговорите с укротителем чертенят. Возьмите камеру и спросите укротителя, можно ли позаимствовать одного из его подопечных. Когда чертенок ускользнет в декорацию, покрасьте бумеранг и киньте в него. Поместите чертенка в камеру, которая теперь готова к съемкам.

Поговорите с троллем около трейлера. Очевидно, что ему что-то надо дать. Например, камень-конфету, но где ее взять? Если забыли, что нужно для фильма, поговорите с Дибблером.



Дрессировщик чертей и бесов, способный направить их энергию в полезное русло. Любой экзорсист умер бы от зависти.

Доки

Наденьте гирю на крюк и попытайтесь пробить стену там, где написано «Новинка». Не удается: слишком мал вес. Наклейте цифру 10 — теперь в самый раз. Возьмите черепашку. Это и будет необходимая вам «новинка».

Поскольку вы уперлись в камень-конфету, вспомните про побивание камнями. Скорее всего, жертв привязывают к шесту там, где вы его позаимствовали. Но кого же к нему привязать? Конечно же *Suffrajester*, которой это положение уже более чем привычно.

Сад

Как только ваш взгляд вновь упадет на кучу компоста, вы увидите, что в ней уже и так понатыкана куча палок. Воткните туда еще и шест. *Suffrajester* тут же к нему привяжется, и вы сможете ее забрать вместе с шестом.

Джелайбейби

Идите на место казни и воткните шест с *Suffrajester*. Нельзя сказать, что камни достанутся только ей, но, по крайней мере, теперь у вас есть не только камень-конфета, но еще и веревка.

Голливуд

Отдайте троллю конфету, и у него, как и ожидалось, заболят зубы. Теперь самое время попросить ключ от трейлера. Поговорите с молочницей, чтобы узнать, что она, как и все, тоже чего-то от вас хочет. На этот раз — украшение.

Привяжите веревку к троллю и вырвите ему зуб, который вполне сойдет за крупный драгоценный камень. С ним вы завербуете молочницу как главную героиню фильма.

Отдайте Дибблеру ансамбль, ноты, молочницу и «новинку». Теперь дело только за тем, чтобы загримировать Смерть, и можно начинать.

Раз про эльфов знают ведьмы, отправимся к той единственной представительнице этой почтенной профессии, которую мы встречали.

Трущобы

Ведьма в похоронном бюро уже «ожила» и прекрасно себя чувствует. Правда, ей докучает Касанунда, от которого вы и поможете ей избавиться. Расспросите ее про эльфов, и на карте появится новая локация — Лес. Обратите внимание на предупреждение: если вы не эльф, не единорог и не людоед, то лучше туда и не соваться.

Впрочем, можете сунуться, но честно предупреждаем, что ничего хорошего из этого не получится. Впрочем, ничего фатального тоже. К тому же не вам, а Ринсвинду получать стрелу в бок: если его не жалко, можно и повеселиться.

Эльфом вам не стать, людоедом тоже, а вот насчет единорога стоит подумать, ведь костюм лошади у вас есть.

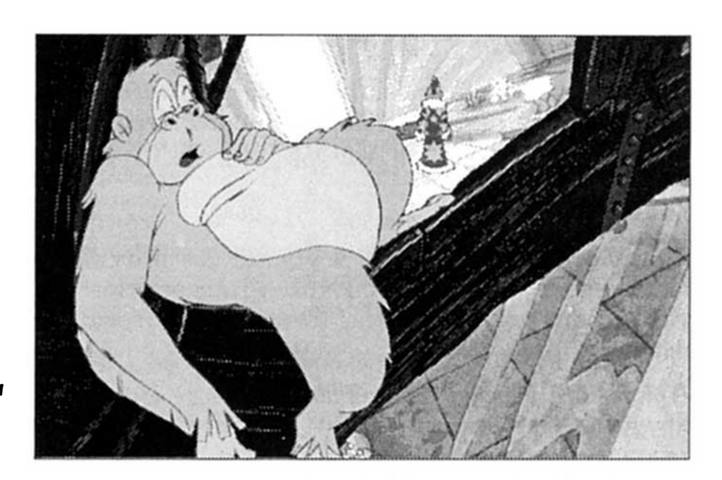
Трапезная

Уговорите библиотекаря вам помочь и наденьте на него костюм лошади. Приклейте к этой конструкции гудок.

Лес

Пройдите через Стоунхендж и прикиньтесь единорогом. Теперь можно бы и в замок, но у вас нет камеры, ведь сундук за вами не последовал. Вернитесь к нему и положите камеру в карман. В замке сфотографируйте Королеву эльфов.





Обычное дело: всю эту кашу вы заварили с ним вместе, а расхлебывать теперь вам одному.

Голливуд

Отдайте пленку гримерше и начинайте съемки. По ходу дела выяснится, что Смерть требует дублера-каскадера. Найти его без подсказки не так-то просто.

Трущобы

Вспомните про дверь, в которую вас не пускали без свидетельства о смерти. Предъявите его, войдите в клуб и найдите «скелет в шкафу», свидетельствующий об отличном чувстве юмора авторов игры. Однако овца отказывается сниматься, пока вы не подтвердите ее древнее и заморское происхождение. Вспомните, где вы уже видели овец.

Пещера

Теперь, когда есть камера, ничто не мешает сфотографировать рисунки, предъявить их скелету овцы и забрать его с собой.

Итак, все позади, фильм снят. Но его еще надо правильно смонтировать. Положите бобину на монтажный стол и подмонтируйте к фильму кадры с Королевой эльфов. Все в порядке — Happy End.

Миссия 3. The Grim Rincewind (*Зловещий Ринсвинд*)

Конец фильма оказался слишком счастливым. Смерть стала звездой и по-прежнему не собирается возвращаться к своим обязанностям. Ринсвинд решает занять ее место.

Действие третьей миссии вновь происходит в абсолютно новых декорациях. На этот раз это царство Смерти.

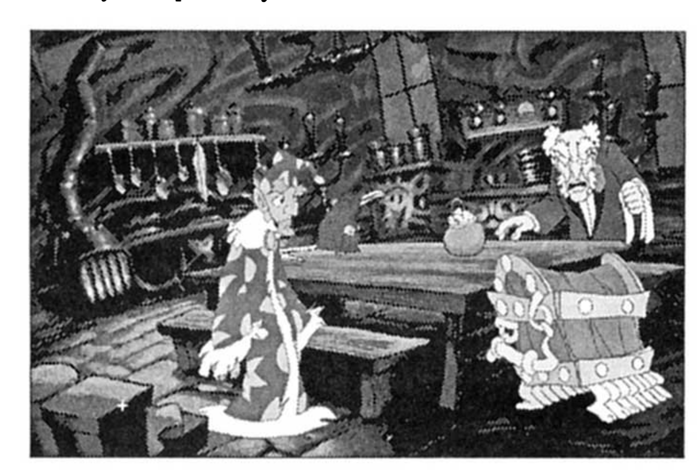
Стойло

Возьмите веревку. Оседлать коня вы пока не можете, поскольку до того надо наладить с ним хорошие отношения.

Дом

Возьмите под ковриком ключ и входите. Одна из занавесей в коридоре держится не так прочно, как остальные: прихватите ее с собой. У входа обратите внимание на подставку для зонтов и возьмите косу (*scyth*).

Загляните в правую дверь (если смотреть от входа). Здесь вас встретит Альберт — старый дворецкий, которому совершенно не по нраву то, что вы собираетесь «подсидеть» его хозяйку. Он и сформулирует цель миссии: иметь косу, черное одеяние, голос, как у Смерти, и уметь ездить на ее лошади.



Альберт попортит вам немало крови, но тем сильнее будет торжество, когда он наконец признает вас своим хозяином.

Откройте заслонку в печке, возьмите промасленную тряпку и попытайтесь добраться до сахара. Дворецкий ответит, что его можно брать только к чаю, а это еще не скоро. Посмотрите на колокольчик за спиной слуги: получите намек, что в него можно позвонить, но не отсюда.

Коса у вас уже есть, но Альберт отказывается ее принять как одну из составляющих образа Смерти, пока вы не докажете, что умеете ею пользоваться.

Выйдите из кухни и идите в противоположную дверь. Это библиотека. Возьмите книгу с собственной биографией и откройте ключиком Альков. Увы, там темно, а источника света у вас пока нет.

Поднимитесь на второй этаж и войдите в спальню. Вы еще не знаете, кому она принадлежит, хотя здесь явно уютнее, чем во всем остальном доме. Возьмите кролика, посмотрите на него в инвентаре — узнаете, что внутри у него пижама. Щелкните по кролику два раза мышкой и выньте ее. Со столика позаимствуйте бечевку.



Теперь идите во вторую комнату на этом же этаже. Это рабочий кабинет Смерти. Возьмите чернильницу, а вот с игрушкой на столе пока сделать ничего не удастся, сколько ни пытайтесь.

Дерните за шнур, и вам покажут, что дворецкий ушел из кухни. Если хотите его позлить, останьтесь в кабинете и побеседуйте с ним. В противном случае бегите в кухню и хватайте сахар. Достаточно очевидно, что именно он поможет вам найти общий язык с лошадью.

Стойло

Покормите лошадь сахаром и попробуйте ее оседлать. Удалось! Теперь садитесь, но мерзкий дворецкий не упустит случая подкрасться и сделать гадость. Что ж, мы докажем ему, что сумеем усидеть в седле, несмотря ни на что. Намажьте седло клеем и проделайте все сначала. Хоть уехать и не удалось, свои кавалерийские способности вы продемонстрировали.

Поле

Нетрудно догадаться, что умение косить вам придется демонстрировать именно на этом поле. Однако у Ринсвинда радикулит, и он не может срезать даже один-единственный колосок.

Ложная подсказка: авторы игры здесь попытались направить нас по неверному пути. Если есть больная спина, значит, ее надо лечить. И дальше все попытки решения проблемы начинают крутиться именно вокруг этого. Так, например, почему бы не сделать это с помощью пчелиного яда (благо с пчелами мы скоро встретимся)? На самом деле здесь нужна иная вводная: поле слишком велико, чтобы можно было скосить его вручную.

Сад смерти

Он в некоторой степени является зеркальным отражением сада в Невиданном Университете. Так, например, решение головоломки с пчелами теперь не составит труда. Поджечь тряпку, окурить ею улей, надеть пижаму на голову — и вперед. Как и раньше, вам достается и мед, и воск.

Рядом с прудом отберите у статуй гномов удочку (сами статуи здесь стоят исключительно для красоты, и сделать с ними ничего нельзя).

Единственное, из чего вы могли бы сделать подходящее одеяние для создания образа Смерти, — это занавеска, но она не совсем черная. Если вы уже пытались покрасить ее чернилами, то выяснили, что их слишком мало. Пруд также совершенно черный, но все-таки не такой, как надо, чтобы занавеска покрасилась. Вылейте в него чернила. Теперь вы получили необходимый краситель, и вынутая из него занавеска превратится в черную робу.

Пройдя до конца вправо, посмотрите на яму с точечками. Наденьте на удочку горшок с медом, опустите его в яму и выловите... души муравьев. Снова

аллюзия, хотя вычислительной машины нет и не предвидится. Стоящий рядом циферблат солнечных часов не более чем обманка: он никак не будет использоваться.

Наверняка вы уже заметили Сьюзан — девочку на качелях. Тележку для игрушек (*Toy Cart*), которая стоит рядом, она не отдает, что недвусмысленно указывает на то, что она нам необходима. Поговорите с девочкой и поменяйте тележку на биографию (благо она у вас с собой). Выяснится, что этот ход ложный, и на самом деле нужна некая другая биография, которая хранится где-то в доме в каком-то запертом помещении (Алькове?).

Дом

Мы снова упираемся в необходимость придумать, как осветить Альков. Неочевидное решение: с помощью бечевки сделать из воска свечку, поджечь ее и со свечой в руке войти внутрь (сундучок опять останется за дверью). Возьмите дощечку с биографией (*tablet*), вернитесь в сад к Сьюзан и заберите у нее тележку.

Поле

Если вспомнить все, что говорилось немного ранее по поводу покоса, то станет ясно, что труд Ринсвинда необходимо как-то механизировать. Приспособив косу к тележке, получим жатку (*reaper*) и без проблем справимся с полем.

Остается только замогильный голос. Внимательно осмотрев дом снаружи, вы увидите, что индицируются не только окна и дверь, но и труба дымохода (*chimney*), которая вызывает непреодолимое желание туда забраться. Привяжите к веревке бумеранг, закиньте его на крышу и вскарабкайтесь вверх. Поговорите со слугой. Теперь вы вроде бы выполнили все его условия.

Дом

Однако Альберт придумал еще один сюрприз, который, по его замыслам, должен поставить вас в тупик. Прежде чем косить души, он хочет, чтобы вы ему их предъявили. Ну, хотя бы сотенку. Однако горшок с душами муравьев при вас, и Альберт скрепя сердце провозглашает вас Смертью. Или, по крайней мере, временно исполняющим обязанности.

И все бы хорошо, но Гильдии убийц заказывают смерть... Смерти. И если вы не примете мер, то быть Ринсвинду смертушкой до скончания дней своих.

Миссия 4. Till Death Us Do Part (*Пока смерть нас не расчленит*)

Разумеется, в мирное время название четвертого акта переводилось бы: «Пока смерть нас не разлучит», но авторы программы любят игру слов.

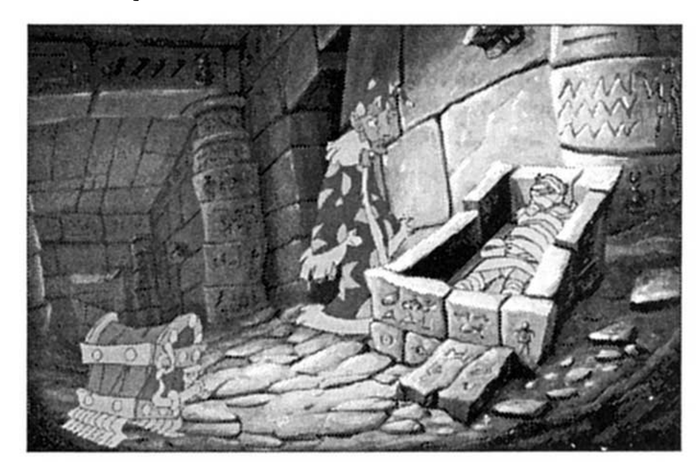


Нас снова переносят в пустыню, где появляется новая локация под названием «Склад костей». Еще в самом конце третьей миссии Альберт вручил нам песочные часы, которые, как мы теперь знаем, отмеривали жизнь Смерти. Цель очевидна: досыпать туда песок.

«Склад костей»

Подберите пробку рядом со шляпой.

Доступ в Голливуд, Лес и город Анкх-Морпорк нам любезно закрыли, но с таким же успехом можно было бы закрыть его на Гору, в Оазис, к «Колесу телеги» и в Пирамиду — там все равно делать нечего.



Без руки мумия выглядит как-то особенно жалко. Не удивительно, что вам регулярно советуют оставить ее в покое.

Джелайбейби

Сразу после вашего приезда к городу подъезжает некий всадник на верблюде. Если успеть поговорить с Ури Джеллером, а еще лучше — показать ему песочные часы, то он снова отправит вас к Источнику молодости, хотя вновь не вспомнит, где он находится. Впрочем, еще со второго акта вы должны знать, что местонахождение источника известно некоему разведчику (*prospector*).

Теперь остается только сопоставить вновь прибывшего всадника с разведчиком. Если залезть к нему в седельную сумку, там найдется фляга (*canteen*), которую можно позаимствовать.

Но дальше вам нужно сделать не совсем очевидный ход, и сделать его быстро. Почему-то просто последовать за разведчиком к Источнику молодости не удается. Не получится даже подробно расспросить его. Заранее подразумевается, что вам нужно за ним проследить — но как?

Здесь на помощь приходят стервятники. Если засунуть руку мумии в сумку, откуда вы вынули флягу, то стервятники последуют за разведчиком, и на карте появится последняя локация.

Источник молодости

Осмотрев источник, обратите внимание на дырку, из которой подается вода. Заткните ее пробкой. Теперь насыпьте песок в часы — и миссия закончена.



Источник молодости, который дарит вторую жизнь лишь... Смерти.

Эпилог: QUEEN KONG (*Квин Конг*)

Очевиден парафраз с Кинг Конгом, правда, обычно мы как-то не задумываемся, что *King* в его имени означает *король*. Тэрри Прэтчет задумался и заменил его *королевой*.

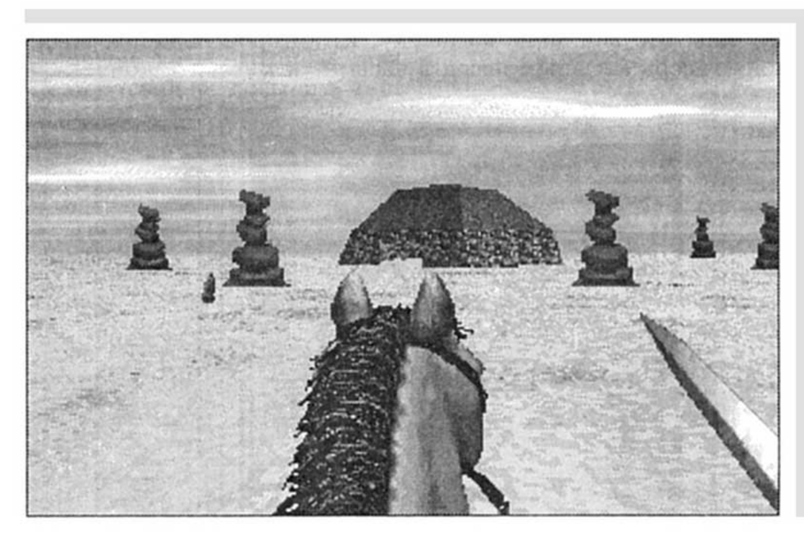
Итак, вырвавшаяся на свободу Королева эльфов похищает вашего любимого библиотекаря. Задача: взобраться на башню и спасти его.

Только четыре субъекта выделяются из толпы. Первый из них — ворон, но поговорить с ним вы не можете. Второй — Виндл (*Windle*), который все никак не может умереть, но беседа с ним ничего не даст.

Побеседуйте со старушкой про ворона и выясните, что она может обмениваться с ним разумом. После того как она это сделает, возьмите метлу.

Поговорите с Дибблером и купите у него пузыри (*bladders*). Наполните их водой из фляги и положите в карман Ринсвинду. Теперь взлетайте (укажите курсором в форме метлы на башню).

Зло наказано, Смерть вернулась (хотя не знаем, многих ли читателей это обрадует). Ринсвинд счастлив.



RPG



1996

The Elder Scrolls 2: Daggerfall

Разработчик: **Bethesda Softworks**

Издатель: **Bethesda Softworks**

Требования к системе

Операционная система	***DOS 6.x***
Процессор	***486/66 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***VGA***

Необычность этой ролевой игры состоит в необъятности ее размеров. По самым скромным оценкам, программа рассчитана на двести часов работы. Если выразить суть игры двумя словами, то ***Daggerfall*** *— не просто игра, а система виртуальной жизни в сказочном мире. В эту программу не играют — в ней живут!*

Вступление

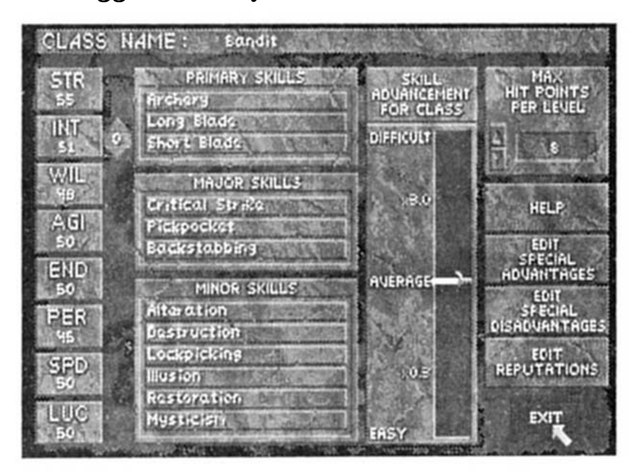
Daggerfall — одна из лучших ролевых игр, вышедших в последнее время. Ее авторам удалось сохранить основные достоинства предыдущей игры серии **The Elder Scrolls: Arena**. Вас снова ждет огромное игровое пространство, многообразие заклинаний, персонажей, предметов и ловушек.

Герой игры получает от Императора два поручения: выяснить причину нашествия привидений на город Даггерфол и разыскать пропавшее письмо. Действуя в одиночку, вы должны разобраться в хитросплетении интриг, древних заклятий и восстановить цепь исторических событий.

Сюжет игры отличается нелинейностью, он может развиваться в разных направлениях или не развиваться вообще — герой может просто жить, копить богатства и набираться опыта. Большинство событий не привязано ко времени и вполне может подождать (например, пока герой отсиживает в тюрьме пару лет за убийство мирного горожанина).

Отличительная черта игры — новая, гораздо более развитая, чем обычно, система генерации героя. Герой «разрабатывается» исключительно подробно, а потом по ходу игры действует со столь скрупулезным соответствием своим физическим и психологическим характеристикам, что кажется, будто программа начинает вам подыгрывать.

Поиск новой системы задания психологических черт героя в ролевых играх в последние годы стал вопросом, относящимся не только к играм. Сегодня работы по этой теме ведутся в научных заведениях многих стран. Основная цель исследований — разработка искусственного интеллекта, способного не только принимать альтернативные решения, но и учитывать эмоциональные и психические особенности поведения человека. Мы неоднократно писали об этом в своих изданиях и видим, что в этой программе авторам удалось продвинуть вопрос на новый уровень. Разбору необычной и весьма развитой системы генерации героя в **Elder Scrolls 2: Daggerfall** мы уделим особое внимание.



Экран задания параметров героя.

Создание героя

Первое, что надо сделать в игре, — создать своего героя. Выберите в основном меню строку **New Game** и приступайте к проектированию. Сначала вам покажут карту мира и предложат указать место рождения. Это важно, поскольку в разных провинциях обитают разные расы людей (и эльфов). Они могут иметь разную внешность и различаться физическими особенностями. При выборе места рождения недоступна только центральная Имперская провинция.

Затем выберите пол героя — мужской (**Male**) или женский (**Female**).

После этого необходимо решить, будете ли вы создавать героя вручную или полуавтоматически. В последнем случае вам предложат десяток тестовых вопросов. Ответы на них составят психологический портрет героя, что и определит его будущий профессиональный класс.

Но если это не первая ваша ролевая игра и вам знакомо чувство радости от духовного слияния с рукотворным образом *своего* героя, то лучше все же создавать этот образ вручную, задав ему многочисленные специальные способности и навыки.

Профессиональный класс героя

Программа предлагает выбор из 17 готовых профессий на любой вкус — от рыцаря до разбойника. Есть также и возможность создать свою собственную профессию (последняя строка в списке — **custom**). Стандартные профессии сделаны в традиционном для ролевых игр стиле: маги не пользуются мечами, воры не носят тяжелых доспехов, воины не умеют колдовать и т.п. Надо заметить, что играть без способностей к магии очень тяжело, а лучшие доспехи — все из категории тяжелых, так что «идеальной профессии» в списке нет. Тем, кто не желает возиться с ручной генерацией, рекомендуется выбрать профессию **Spellsword** — она близка к «золотой середине». Однако стоит-таки воспользоваться достаточно удачной системой генерации новой профессии для придания герою максимальной индивидуальности.

Параметры героя

Экран создания новой профессии состоит из нескольких полей. В верхней части экрана:

CLASS NAME — название профессии.

Столбец слева — параметры героя:



Strength — физическая сила. Определяет «грузоподъемность» и используется в расчете добавочного повреждения, наносимого врагу за счет более сильных ударов. От этого параметра также

зависит скорость роста (кривая обучаемости) тех боевых навыков, которые связаны с силой.



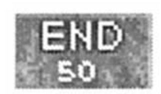
Intelligence — ум, интеллект. Определяет количество магической энергии (*Spell Points*) для героев, владеющих магией. От этого параметра зависит скорость роста тех навыков, которые имеют отношение к магии.



Willpower — сила воли. Определяет способность противостоять магическим воздействиям и задает скорость роста навыков, с ней связанных.



Agility — ловкость. Для героев, обладающих метательным оружием, определяет шанс попадания в цель. Ускоряет перезарядку метательного оружия и задает скорость роста навыков, требующих быстроты, реакции и точности движений. Очень полезный параметр для взломщика.



Endurance — выносливость. Увеличивает жизненную силу героя (*Hit Points*), повышает сопротивляемость ядам и болезням, влияет на то, как быстро в минуты отдыха восстанавливается здоровье, и задает скорость роста соответствующих навыков.



Personality — авторитет, личное обаяние. Сам по себе этот параметр ничего не решает, но с ним тоже связаны многие навыки.



Speed — скорость реакции игрока. Косвенным образом задает уровень сложности игры. Чем выше это значение, тем труднее справиться с соперниками.



Luck — везение. Навыки с ним не связаны, но те, кому чаще улыбается удача, дольше живут.

Изначально все параметры имеют значение 50 (из 100 возможных). Но поскольку вы сами создаете себе героя по вкусу или по принципу личного подобия, то можете часть баллов от менее нужных параметров передать более нужным.

Навыки героя

На этом же экране можно определить первичные навыки будущего героя. Существуют следующие категории:

Боевые навыки. Определяют шанс нанесения точного удара с помощью соответствующего оружия.

Hand-to-hand рукопашный бой;
Long blade фехтование на мечах;
Short blade владение ножом, кинжалом;



Archery искусство стрельбы из лука;

Axe искусство владения боевым топором;

Blunt weapon владение оружием ударного действия (боевые посохи, дубины, палицы, кистени);

Dodging умение уворачиваться и уходить из-под удара;

Critical strike умение нанести особенно опасный, критический удар.

Магические навыки. Как известно, существует немало разновидностей магии. Они требуют разных качеств от мага и развиваются только в повседневной практике. Высокие навыки в том или ином виде магии определяют эффективность действия заклинания. Чем выше навык, тем меньше магической энергии (*Spell Points*) необходимо затратить для достижения желаемого результата. Магические навыки разбиты на следующие группы:

Alteration видоизменяющая магия (превращения);

Destruction разрушающая магия;

Illusion способность создавать иллюзии, наваждения, вызывать фантазмы;

Mysticism умение вызывать и использовать помощь божества;

Restoration восстанавливающая и целительная магия;

Thaumaturgy умение вызывать и использовать демоническую помощь.

Криминальные навыки. Взломщик, разбойник, бродяга, вор — важные классы героев ролевых игр. В отличие от реальной жизни здесь эта профессия не имеет негативного оттенка. За ней стоит умение найти изящный выход из тупиковой ситуации, открыть дверь, запертую хитроумным замком, вскрыть сундук с сокровищем, раздобыть еду или оружие, когда другие средства для этого не годятся.

Backstabbing умение неслышно подкрасться к противнику и нанести безответный удар;

Pickpocket умение очищать чужие карманы;

Picklock умение отпирать немагические замки;

Stealth умение скрытно перемещаться.

Языковые навыки. По ходу игры необходим сбор информации, и обладание этими навыками придает игре особый вкус. Кроме этого, знание языков нередко помогает избежать кровопролитного сражения.

Centaurian язык кентавров;
Daedric язык демонов;
Dragonish язык драконов;
Giantish язык великанов;
Harpish язык гарпий;
Impish язык бесов (импов);
Nymphish язык нимф;
Orcish язык орков.

Прочие навыки. В программе есть еще немало важных и нужных навыков, которые отнесены к разряду *прочих*:

Etiquette — этикет. Считайте, что это как бы «язык» для общения с благородными персонами. Знание этикета влияет на отношение к вам со стороны дворянской части населения провинций. В судебных заседаниях этот навык позволяет более убедительно приводить и отстаивать свои доводы;

Streetwise — «этикет» другого рода. Это умение общаться с преступным миром. Соответственно, он способствует росту авторитета в криминальных кругах, а в судебных заседаниях помогает сделать убедительной откровенную ложь;

Climbing — умение карабкаться по стенам, скалам и деревьям;

Swimming — умение плавать;

Medical — медицинский навык. Уменьшает время, необходимое для восстановления здоровья после полученных травм;

Merchantile — «торгашество». Умение торговаться в магазинах — покупать дешевле, а продавать дороже;

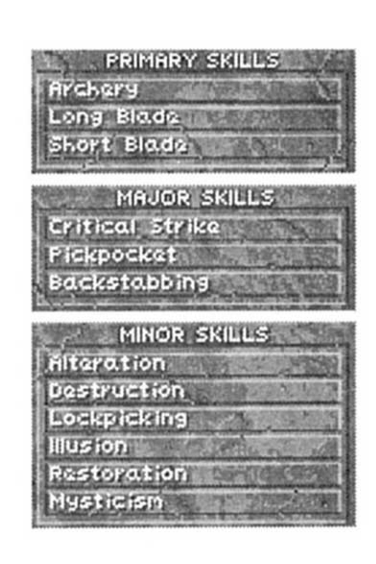
Jumping — умение прыгать в длину;

Running — умение быстро бегать.

Параметры навыков и умений

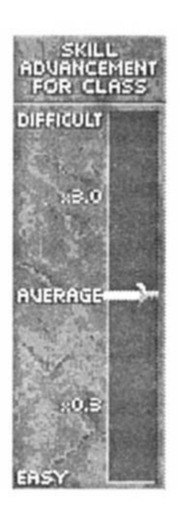
В поле навыков обозначены три раздела:

- **Primary skills** — первичные навыки. В качестве первичных вы можете выбрать три навыка, и всем будет назначено стартовое значение, равное 30 баллам;
- **Major skills** — основные навыки. Несмотря на название «основные», они все-таки не столь важны, как первичные. Их тоже можно выбрать три, и всем им в начале игры будет установлено примерно по 20 баллов;
- **Minor skills** — шесть дополнительных навыков. Выберите их, и они получат в среднем по 15 баллов.



Все остальные навыки автоматически относятся в раздел **Miscellaneous skills**, и им устанавливается стартовое значение, равное примерно 5 баллов.

Балансировка героя

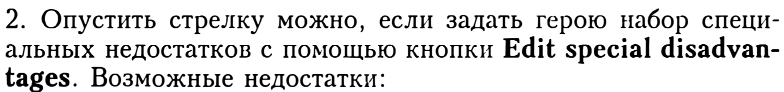


Генерируя персонажа, обратите внимание на то, насколько гармоничной получается его личность. Индикатором служит вертикальная шкала сбалансированности, указывающая на скорость развития навыков. Стрелка в виде кинжала поначалу находится в средней части шкалы. Наличие особых достоинств поднимает ее вверх, а наличие специальных недостатков — опускает вниз. Понятно желание поднять достоинства героя как можно выше, но за это придется расплачиваться. Чем выше находится стрелка, тем медленнее в игре будут расти навыки героя. Лучший вариант состоит в том, чтобы и достоинства приподнять и не дать стрелке подняться слишком высоко.

При балансировке вы можете управлять:

- регулировкой приращения жизненной силы (*Hit Points*);
- набором специальных недостатков героя;
- набором специальных достоинств.

1. Приращение **HP** при изменении уровня развития героя может происходить в диапазоне от 4 до 30 пунктов за один раз. Вы сами вправе выбрать величину этого приращения. Чем большее число вы установите, тем сильнее будет эффект от каждого повышения уровня опытности, но тем реже такой скачок будет происходить. Соответственно, чем большее число вы здесь зададите, тем выше поднимется стрелка на шкале сбалансированности.


2. Опустить стрелку можно, если задать герою набор специальных недостатков с помощью кнопки **Edit special disadvantages**. Возможные недостатки:



- *Phobia to animals (daedra, humanoid, undead)* — боязнь животных (демонов, гуманоидных рас, «нежити»);
- *Low tolerance to disease (fire, frost, magic, paralysis, poison, shock)* — пониженная стойкость к болезням (огню, холоду, магии, параличу, ядам, электрическим ударам);
- *Critical weakness to disease (fire, frost, magic, paralysis, poison, shock)* — опасное отсутствие защиты от тех же невзгод;
- *Darkness-powered magery (lower magery in light, unable to cast in light)* — магия тьмы (ослабление магии на свету, полная неспособность колдовать на свету);
- *Light-powered magery (lower magery in darkness, unable to cast in darkness)* — магия света (ослабление магии в темноте, полная неспособность колдовать в темноте);

- *Damage from holy places (from sunlight)* — повреждение от пребывания в святых местах (от солнечного света);
- *Forbidden armor type* — запрещение использования какого-либо вида доспехов (из списка);
- *Forbidden weaponry* — запрещение использования какого-либо вида оружия (из списка);
- *Forbidden shield type* — запрещение использования какого-либо вида щитов (из списка);
- *Forbidden material* — запрещение использования любого предмета, сделанного из указанного материала (из списка).

3. Если стрелка установлена достаточно низко, значит, вы имеете право назначить своему герою ряд достоинств. Это выполняется после нажатия на кнопку **Edit special advantages** — *редактирование особых достоинств*.



Возможные достоинства:

- *Acute hearing* — особо острый слух;
- *Adrenaline rush* — улучшение боевых качеств во время боя за счет одержимости;
- *Bonus to hit animals (daedra, humanoid, undead)* — особо высокие шансы попасть в животное (демона, гуманоида, «нежить»). Выбрать можно только что-то одно;
- *Expertise in axe (blunt weapon, hand-to-hand, short blade, long blade, missile weapon)* — особо высокое умение вести бой с боевым топором (палицами и дубинами, без оружия, на ножах, мечами, метательным оружием). Выбрать можно что-то одно;
- *Immunity to disease (fire, frost, magic, paralysis, poison, shock)* — нечувствительность болезням (огню, холоду, магии, парализации, ядам, электрическим ударам);
- *Resistanse to disease (fire, frost, magic, paralysis, poison, shock)* — повышенная стойкость против тех же воздействий;
- *Increased magery (int, x1.5, x1.75, x2, x3)* — возможность повышать магическую силу при развитии интеллекта в 1,5 раза, в 1,75 раза, в 2 раза, в 3 раза;
- *Rapid healing (general, in light, in darkness)* ускоренное восстановление здоровья во время отдыха (в любом месте, на свету, в темноте);
- *Regenerate health (general, in light, in darkness, in water)* — ускоренное восстановление здоровья без отдыха (в любом месте, на свету, в темноте, в воде);

- *Spell absorbtion (general, in light, in darkness)* — умение поглощать часть магической энергии вражеских заклинаний (в любом месте, на свету, в темноте).

Манипулируя достоинствами, недостатками и здоровьем, надо выставить стрелку указателя сбалансированности на середину или ниже. При этом герой станет уникальным созданием. Представьте себе темного эльфа, неуязвимого для ядов, способного ночью перехватывать вражеские заклинания, раны которого в темноте заживают сами. Из презрения к людям он не берет в руки ничего железного, к тому же вынужден прятаться от солнца и не может заходить в церковь.

Репутация героя

Понятие «репутации» героя в компьютерных играх встречалось не раз, но никогда не поднималось на такую высоту, как здесь. В этой игре репутация может рассматриваться в трех смыслах.

Во-первых, репутация связана с территорией. Так, например, в разных провинциях герою может соответствовать разная репутация. Это уже большой шаг для сближения компьютерной игры и реальной жизни.



Во-вторых, репутация в разных слоях общества тоже может быть разной. Кнопка **Edit reputations** позволяет изменить отношение к герою торговцев, крестьян, ученых, дворян, преступного мира. В начале игры все отношения нейтральные. Чтобы улучшить одно, нужно ухудшить другое. Естественно, что ваш выбор повлияет на ход развития сюжета.

В-третьих, есть еще групповая репутация. По ходу игры вам придется вступать в самые разные сообщества, гильдии, братства. В каждом из таких неформальных объединений вы будете иметь свою репутацию.

Задание психологического портрета

Поведенческие реакции человека в обществе во многом определяются эмоциями и оценкой ситуации. Но при этом немалую роль имеет и сложившийся психологический портрет личности, который зависит от ее предыстории.

В этой игре у вас есть возможность сформировать эту самую предысторию героя по собственному вкусу или создать ее автоматически. При автоматической генерации предыстория получится случайной, и вы сможете только принять ее «к сведению». Вручную предыстория формируется путем ответов на задаваемые программой вопросы. В зависимости от этих ответов программа откорректирует психологический портрет героя игры и, может быть, даже снабдит вас какими-то полезными предметами. Так, например, один из вариантов позволяет получить кинжал *Ebony dagger* (оружие на ранней стадии игры чрезвычайно полезное).

Окончание генерации героя

Сообщение *Name yourself* означает, что герою пора дать имя, после чего можно выбрать его портрет.

Последний штрих вы сможете нанести, когда появится дополнительная стрелка с числом внутри — это дополнительные баллы, которые можно распределить между параметрами героя. Эти баллы определяет случайность, так что, нажимая кнопку **Reroll**, можно добиться разных результатов. В заключение появится список навыков героя, в каждый из разделов которого можно добавить еще по нескольку процентов.

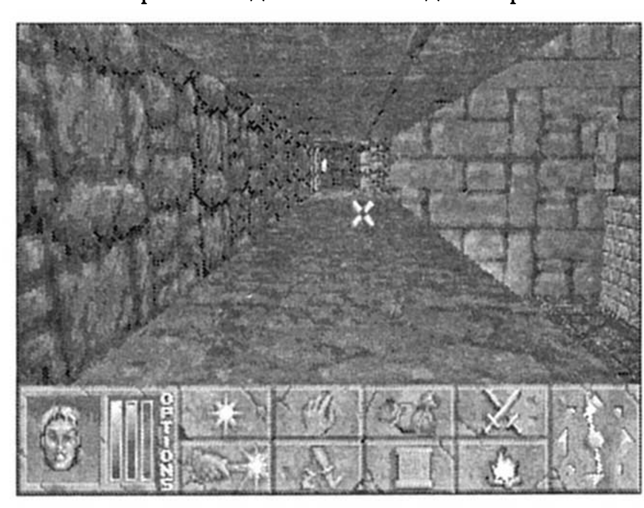
Следующим шагом создания героя будет определение скорости его реакции. На самом деле определяется скорость реакции игрока — при установке переключателя в положение быстрой реакции противники будут двигаться активнее и атаковать чаще. Справиться с ними будет труднее, зато при этом увеличится скорость роста навыков. Это один из способов управления сложностью игры.

Последний экран системы создания героя покажет все его характеристики, навыки, скорость реакции, портрет и предложит утвердить готового героя или начать создание сначала.

В целом система создания героя в **Daggerfall** одна из наиболее совершенных за всю историю ролевых компьютерных игр.

Управление игрой

После создания героя начинается сама игра. Герой оказывается в пещере, в которую забрел после кораблекрушения. Трехмерный вид от первого лица — основной экран игры. Возле верхнего края экрана иногда появляются информационные надписи, вдоль нижнего края находится поле индикаторов и кно-



Трехмерный вид от первого лица — основной экран игры.



пок. Курсор перемещается по всему экрану, около центра экрана он крестообразный, при удалении от центра превращается в стрелку для указания направления движения, а в поле кнопок становится косой стрелкой, символизируя возможность нажатия на них.

Назначение кнопок трехмерного экрана:



Портрет героя на синем фоне: нажатие мышкой на нем выводит информационный экран (то же делает клавиша F5). Изменение цвета фона сигнализирует о том, что герой болен, проклят и т.п.



Три вертикальных индикатора — зеленый, красный и синий — обозначают количество здоровья (*Hit Points*), степень утомления (*Fatigue*) и количество оставшейся магической энергии (*Spell Points*).

Вертикальная надпись **Options** вызывает панель управления игрой (то же делает клавиша Esc на клавиатуре).



Применение магии (на клавиатуре — **BackSpace**). После ее нажатия появляется книга заклинаний, в которой нужно выбрать заклинание при помощи мышки. Повторить исполнение заклинания без вызова книги можно клавишей Q.



Использование магического предмета или магического напитка (на клавиатуре — U). При этом появляется небольшое окно со списком вещей, которые можно использовать.



Указатель режима взаимодействия. Это многофункциональная кнопка. Последовательные нажатия на нее (или F1, F2, F3, F4 на клавиатуре) вызывают появление следующих символов:

• *рука, вытаскивающая монету* — воровской режим. В этом режиме указание на дверь осуществляет попытку взломать замок (в случае появления на верхнем крае надписи *Door will not open* вашего навыка *lockpicking* не хватило для взлома этого замка). Если вы укажете на городского прохожего, то это будет означать попытку залезть к нему в карман — в случае слабого навыка *pickpocket* ожидайте скорого появления городской стражи. Кстати, если дверь выдает сообщение *This is magically held door*, значит, она заперта заклинанием и чтобы ее открыть, необходимо поколдовать;

• *глаз* — информационный режим. Указание на прохожего позволяет узнать его имя; на монстра — его название; на дом или магазин — название заведения. Если магазин закрыт, узнаете часы его работы;

• *протянутая рука* — режим действия. Указание на прохожего вызывает попытку с ним заговорить; на труп монстра (если вы присели или нагнулись) — попытку его обыскать; на незапертую дверь — ее открывание; на рычаг — приведение в действие;

• *текстовая врезка* — режим общения. Указание на прохожего вызывает попытку с ним заговорить; на монстра — попытку мирно договориться.



Переключатель режима движения (на клавиатуре — [T]). Возможный выбор: ноги, лошадь (если она есть), фургон (если есть и лошадь, и фургон), корабль. Последний вариант, собственно, не является режимом передвижения — выбрав этот пункт меню, вы оказываетесь на своем корабле, опять же если он у вас есть. Там можно, например, оставить лишние вещи, а затем, выбрав режим *ноги*, вернуться на прежнее место. Естественно, в подземных лабиринтах двигаться можно только пешком.



Кнопка с двумя мешками вызывает переход в инвентарный экран.



Карта. Нажатие левой кнопки мыши (или клавиши [M]) вызывает режим локальной карты, правая кнопка мыши (клавиша [W]) вызывает переход в походный режим (недоступен в лабиринте или здании).



Команда перевода оружия в боевой режим ([A] на клавиатуре).



Отдых. Возможны 3 режима:

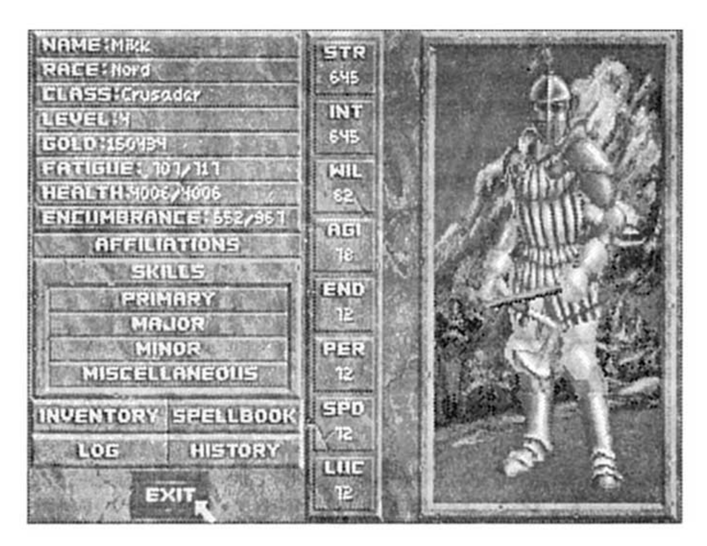
• *rest for a while* — отдыхать определенное количество времени (до 99 часов);

• *until fully healed* — отдыхать до полного восстановления сил и здоровья;

• *loiter for a while* — переждать некоторое время (до 3 часов). В городе и ближних окрестностях спать на улице нельзя — за бродяжничество немедленно арестуют. Спать можно в гостинице, заплатив за ночь, но, если необходимо просто подождать несколько часов, пока откроется магазин, можно убить время командой *loiter*. Восстановления сил при этом не происходит, но время идет быстрее. Естественно, отдых недоступен и в тех случаях, когда поблизости есть враги.



Компас показывает направление движения. Указание на него (или клавиша [I]) выводит также сообщение о времени, дате, отношениях с законом и о состоянии героя. Во время работы некоторых заклинаний на компасе также может появляться дополнительная стрелка (например, при заклинании «Обнаружение врага» стрелка укажет на ближайшего монстра). Нажатием клавиши [F10] можно убрать поле кнопок с экрана, останутся только 3 цветных индикатора и компас в виде полосы курсографа. Это увеличивает поле зрения, но для вызова нужных команд придется пользоваться клавиатурой.



Информационный экран.

Информационный экран вызывается указанием на портрет героя или клавишей [F5]. На нем показаны данные героя: имя, раса, профессия, уровень развития. В отличие от прочих игр ролевого жанра в **Daggerfall** не используется понятие «опыта» (*Experience*). Уровень развития зависит от степени совершенства главных навыков (во внутреннем представлении игры существуют баллы опыта для каждого навыка по отдельности — создатели игры заменили одну переменную на три десятка). Нет также никакой информации о том, скоро ли герой достигнет следующего уровня развития. Указывается также количество денег в карманах, степень утомления, количество жизненной энергии, степень «нагруженности» героя.

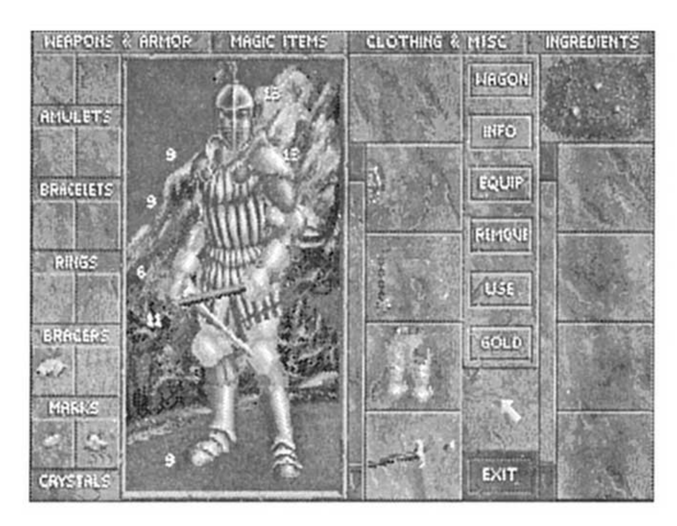
Кнопка **Affiliations** вызывает сообщение о ранге героя в гильдиях, к которым он принадлежит (см. ниже).

Четыре кнопки, объединенные рамкой с надписью **Skills**, позволяют посмотреть на навыки героя (если какое-то название отличается по цвету, этот навык недавно возрос).

Кнопка **Inventory** включает экран инвентаря. Кнопка **Spellbook** позволяет полистать книгу заклинаний.

Кнопка **Log** выдает список заданий, полученных героем во время путешествия, а также напоминает о самых важных событиях, происшедших в течение игры. В начале игры здесь только записи о двух поручениях Императора, но постепенно список заданий (квестов) будет увеличиваться. Впрочем, записи могут и исчезать после исполнения или провала очередного задания.

Кнопка **History** позволяет прочесть предложенную компьютером предысторию героя. Кроме того, на этом же экране приведены параметры героя и его портрет в полный рост на фоне родного пейзажа.



Экран инвентаря.

Экран инвентаря (**Inventory**) слева имеет позиции для колец, браслетов, значков и других подобных объектов. Многие магические предметы, имеющие постоянный эффект, помещаются для использования в гнезда этой области.

В центре экрана находится фигура героя с отмеченными для каждой части тела параметрами защищенности.

Правее фигуры героя в столбик изображены предметы, которые находятся в его владении: они сортируются кнопками в верхней части экрана:

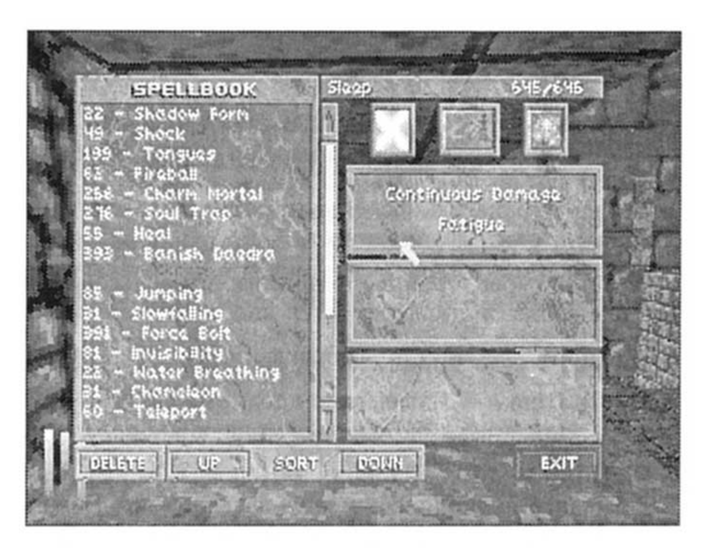
- **Weapons & Armor** — доспехи и оружие;
- **Magic Items** — магические предметы (включая и оружие, и доспехи, и одежду), они всегда окружены мерцающим ореолом;
- **Clothing & Miscellaneous** — одежда, книги, бумаги и прочие мелочи. Не забывайте периодически сюда заглядывать. Важные деловые письма не всегда передаются курьером из рук в руки. В тех случаях, когда вас, например, не было дома, письма могут складываться в этот раздел инвентаря;
- **Ingredients** — компоненты для приготовления волшебных напитков.

Еще правее аналогичное поле, представляющее, в зависимости от ситуации, вещи на теле побежденного врага, на полке магазина, в фургоне героя или просто на земле. Это поясняется рисунком сверху.

Расположенные по вертикали кнопки задают режимы работы с предметами:

- **Wagon** — показ содержимого фургона. Вещи в фургоне не рассортированы, фургон недоступен в лабиринтах, но имеет грузоподъемность в 1000 кг и очень полезен для перевозки трофеев;
- **Info** — информационный режим. Позволяет узнать характеристики предмета;

- **Equip** — режим экипирования. После его включения и указания на предмет он надевается на фигуру героя (конечно, если нет запрета на его тип или материал). Оружию, вложенному в руку героя, требуется дополнительно несколько секунд для перехода в состояние готовности;
- **Remove** — режим удаления. Этот режим позволяет снимать с героя оружие или доспехи. Таким же образом можно переносить предметы из одного столбца в другой;
- **Use** — режим использования предметов. Доспехи надеваются, оружие берется в руку, бумаги читаются, магические напитки выпиваются;
- **Gold** — возможность выбросить часть золота. Это предусмотрено на случай, когда герой нагружен до предела, а предмет, который он хочет подобрать, ценнее, чем его вес в золоте.

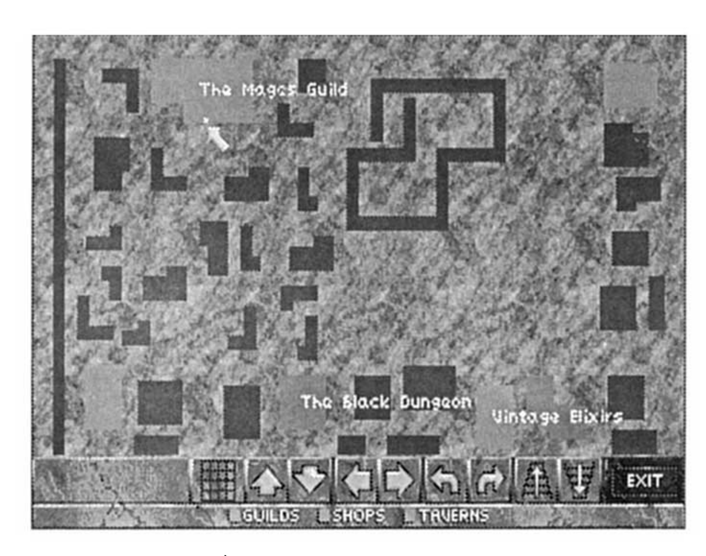


Экран заклинаний.

Экран **Spellbook** слева содержит список заклинаний, которые знает герой, а справа — краткое описание выбранного заклинания. Если указать мышкой на краткое описание, то появится полное описание заклинания. В нижней строке экрана имеются кнопки для прокрутки списка вверх и вниз, а также для стирания ненужного (лишнего) заклинания.

Для исполнения заклинания требуется двойное нажатие кнопки мыши на выбранном названии (цифра перед ним — цена заклинания в единицах магической силы *Spell Points*). Если у героя в данный момент не хватает энергии, то применить заклинание невозможно.

Карта окрестностей вызывается нажатием левой кнопки мыши на кнопке с изображением свитка или клавишей [M] на клавиатуре. В нижней части карты есть компас (кроме города), кнопка переключения двухмерного-трехмерного



Карта города.

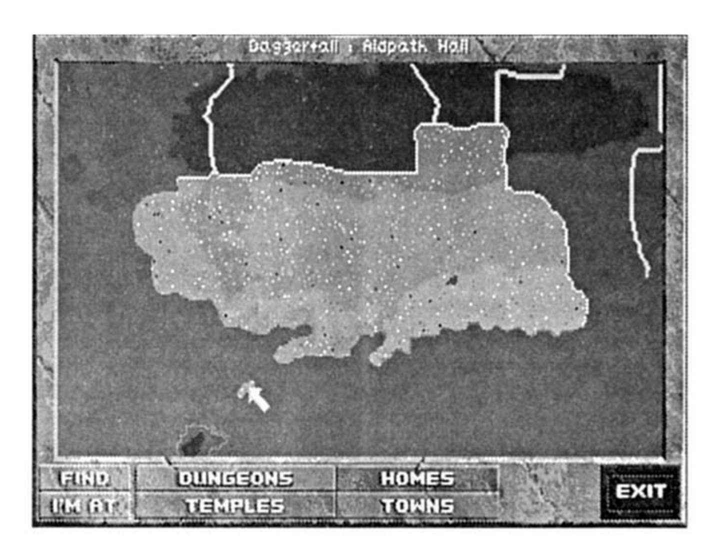
режимов (карта в городе всегда двумерна), четыре стрелки для сдвигания карты, две стрелки для ее вращения и две стрелки для подъема-спуска (карта при этом масштабируется).

В городе вся карта заполнена сразу. Здания нарисованы одним из трех цветов. Обычные дома — коричневые, таверны — зеленые, гильдии и храмы — синие. Тайные гильдии изображены так же, как и обычные дома. Но если вы член этой гильдии, то на вашей карте на этом доме будет написано название. Надписи на карте появляются автоматически, когда вы заходите в магазин/гильдию/храм или указываете на это здание при включенном информационном режиме. Если спросить дорогу у прохожего, он может (если знает и вы его уговорите) написать на карте название нужного места. Можно сделать на карте надпись вручную, указав на нужное место правой кнопкой. Внизу экрана при этом появится строка для ввода текста. Городская карта всегда двухмерна, не вращается и не масштабируется.

В лабиринте карта заполняется по мере продвижения. Поскольку лабиринты объемны и не делятся на уровни, вышележащие части лабиринта закрывают нижележащие. Увидеть нижние слои карты можно, пользуясь стрелками для подъема-опускания карты. Карта начинает «всплывать», верхние коридоры увеличиваются, заполняют поле зрения и затем исчезают, открывая нижележащие. Кроме того, можно нажимать на карту правой кнопкой мыши — фрагмент карты при этом временно исчезает.

В двухмерном режиме на карте не видны выключатели, рычаги и ворота, зато в трехмерном режиме рассмотреть нужное место на карте мешают не только те части карты, которые выше его, но и те, которые сбоку. Если вы покинули лабиринт, а затем вошли в него снова, карта будет снова пустой. В целом работа с картой, к сожалению, неудобна, что уменьшает удовольствие от игры.





Карта провинции.

Походный режим вызывается нажатием правой кнопки мыши на символе *свиток* или клавишей W клавиатуры. Сначала появляется карта провинций, нажатие кнопки *I'm at* на панели внизу подсвечивает провинцию, в которой герой находится в данный момент. Выбрать провинцию, в которую надо ехать, можно, щелкнув по ней мышкой. Города на карте провинций обозначаются коричневыми точками, храмы — синими, деревни — сиреневыми, подземелья — коричневыми.

На панели внизу есть 6 кнопок:

- **I'm at** — указывает текущее место героя;
- **Find** — позволяет найти место по названию;
- **Homes** — включает и выключает обозначения деревень;
- **Temples** — включает и выключает обозначения храмов;
- **Towns** — включает и выключает обозначения городов;
- **Dungeons** — включает и выключает обозначение подземелий.

В начале игры расположение большинства подземелий неизвестно.

После выбора нужной точки или ввода правильного названия появляется настроечное меню походного режима:

- **Speed**: *cautiously/recklessly* — задание скорости движения: двигаться с осторожностью (только днем) или беспечно (в любое время);
- **Transport**: *boot/horse/boat* — выбор средства передвижения: пешком, на коне или на корабле (на корабле, как правило, быстрее, но гораздо дороже, если нет своего корабля);

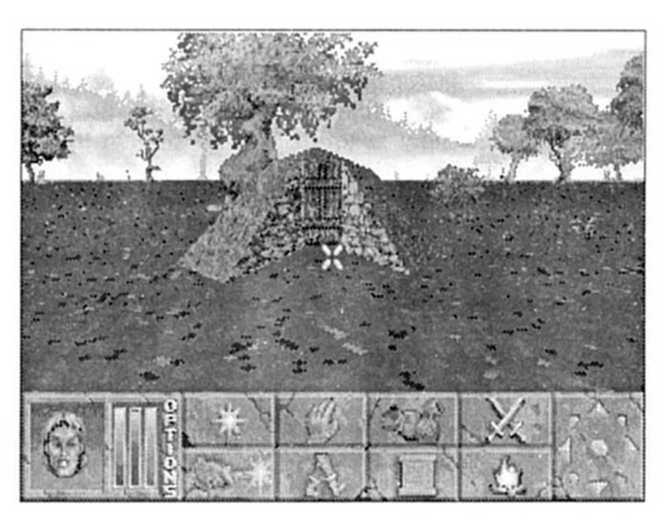
- **Stop for night**: *at inns/camp out* — режим остановки на ночь: в гостиницах или в чистом поле (на постоялых дворах приходится платить, а при ночевке в поле приходится тратить время на охоту).

Рядом указывается время в пути, стоимость путешествия и количество денег, имеющихся при себе. Нажатие кнопки **Begin** позволяет начать путешествие.

Лабиринты

Лабиринты являются тем местом, где герой добывает основную часть денег, вооружения и опыта. Как правило, в лабиринт герой попадает с заданием, полученным либо от гильдии, либо от какого-нибудь влиятельного лица, требующего службу в обмен на информацию, необходимую для расследования. Местонахождение лабиринта отмечается на карте в случае согласия героя с заданием. После использования карты в походном режиме герой оказывается поблизости от входа в подземелье.

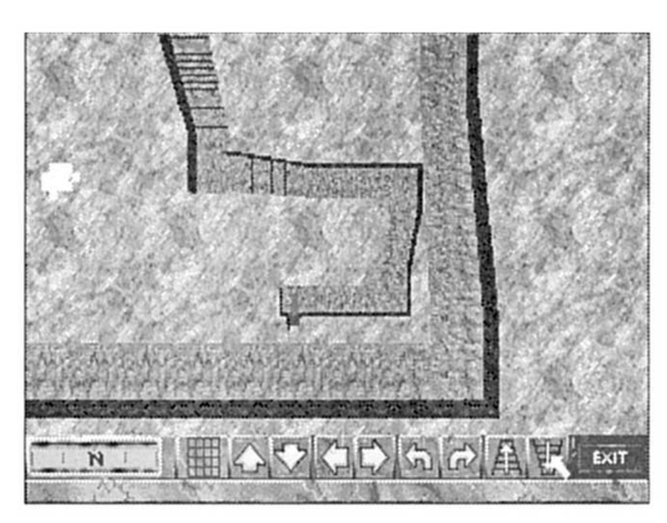
Чаще всего вход представляет собой невысокий зеленый холмик с дверью и находится где-то впереди (если вокруг ночь или туман, стоит подождать, пока видимость улучшится, иначе искать вход придется о-о-очень долго). Герою, владеющему магией, рекомендуется поставить *телепортационный якорь* в городе, из которого он отправился в поход, чтобы не тратить время на выход из лабиринта и дорогу назад.



Вход в лабиринт.

После обнаружения входа герою стоит выгрузить в фургон как можно больше лишних вещей, чтобы освободить место для будущих трофеев. Попав в лабиринт впервые, стоит обратить внимание на то, как выглядит изнутри входная дверь. Вход-выход в лабиринте всегда только один. У выхода наружу есть дополнительная особенность: героя всегда спрашивают, собрался он покинуть





Двухмерная карта лабиринта.

лабиринт насовсем или только хочет наведаться к фургону (в случае окончательного выхода из подземелья лабиринт переходит в исходное состояние и оставленные внутри трофеи пропадают). Конечно, это связано с тем, как компьютер хранит состояние лабиринта в оперативной памяти. При выходе из него память «очищается».

Лабиринты в **Daggerfall** представляют собой сложную объемную конструкцию с пологими спусками (коридор, ведущий в глубину), крутыми штольнями (проход, опускающийся под очень большим углом — вниз по нему соскальзывают, вверх приходится карабкаться) и отвесными шахтами (вниз по ним падают — и лучше бы герою иметь при себе заклинание, замедляющее падение, поскольку взлететь можно только при помощи магии). Часто встречаются лифты — квадратные платформы, занимающие все сечение колодца, приводимые в движение рычагом, находящимся рядом. Лифт весьма часто останавливается не во всех помещениях, через которые проходит, и случается, что его нижняя остановка будет в зале, заполненном водой.

В лабиринтах часто встречаются секретные двери, особенно хорошо замаскированные с той стороны, откуда идет герой. Тем не менее они отмечаются на карте как обычные двери, поэтому стоит периодически поглядывать на карту, чтобы узнать, не прошел ли герой мимо потайного входа.

Достаточно частое явление в лабиринте — механические устройства: небольшие рычаги, закрепленные на стенах, вороты (колеса с ручками) и напольные рычаги. Рычаг возле колодца в полу, скорее всего, вызовет лифт, действие других устройств может быть разнообразным — поднятие или опускание решеток, открывание провалов в полу и т.д. Выяснить, для чего служит конкретный рычаг, достаточно сложно, поэтому стоит просто дергать все рычаги, мимо которых проходите. В некоторых случаях роль переключателя выполняют свисающие с потолка цепи, статуи, факелы на стенах и прочие неожиданные предметы.

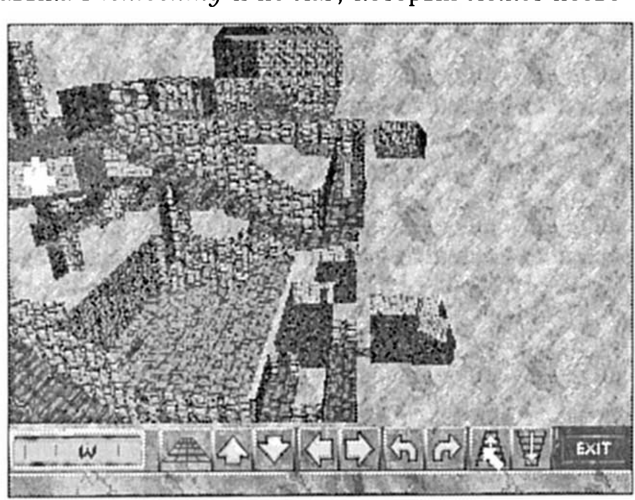
Отличить такой *специальный рычаг* от простой фурнитуры невозможно. Невозможно порой и узнать сразу, произошло что-нибудь или нет. По замыслу авторов игры, очевидно, поиск секретных кнопок должен был добавить *головоломности* лабиринту. Идея традиционная и не лучшим образом реализованная. Для использования рычага или ворота надо, находясь в *режиме захвата*, указать крестообразным курсором на рукоятку рычага (для этого, может быть, потребуется нагнуться или поднять голову).

В лабиринтах можно нередко встретить телепортаторы. Как правило, это либо заложенный красным кирпичом дверной проем (впрочем, это может быть и просто замурованный дверной проем, без всякой магии), либо кусок стенки из красного кирпича посреди комнаты, либо череп, висящий в воздухе над черным алтарем. Для использования нужно либо щелкнуть на таком объекте мышкой, либо попытаться сквозь него пройти. Телепортация обычно однонаправленная — вернуться обратно тем же способом нельзя.

Нижние этажи лабиринтов часто бывают залиты водой. Заходить в такие зоны без заклинания *Water Breathing* смертельно опасно (герой может прожить без воздуха не более минуты), а передвижение под водой без заклинания *Water Walking* весьма замедлено. В воде водятся особые водные монстры (как правило, хищные рыбы), но и прочие монстры (если им довелось там оказаться) чувствуют себя превосходно и захлебываться не собираются.

Клады — вещь в лабиринтах весьма распространенная. Выглядят они по-разному: как груда золота, мешок, лежащий на полу, или груда оружия. В любом случае, увидев на полу необычный объект, стоит подойти, нагнуться и потыкать в него мышкой. Всевозможные полки, шкафы, коробки и ящики, которые в городе (например в магазинах) являются вместилищем для предметов, в лабиринте всегда просто декорации.

Достаточно часто встречаются запертые двери. Если герой не взломщик с очень высоким значением навыка *Picklocking* и не маг, который может позво-



Трехмерная карта лабиринта.



лить себе применять заклинание *Open* перед каждой запертой дверью, ему остается традиционный способ — рубить дверь, пока не откроется. Не стоит делать это каким-либо ценным оружием — подойдет любое. Но заколдованную дверь открыть можно только волшебством.

Если герой оказался в лабиринте с заданием, например, от гильдии, то в лабиринте имеется целевой (*квестовый*) объект. Это может быть предмет, тогда он будет лежать на полу, как клад, но это *обязательно один предмет*, и после его отыскания возможна выдача сообщения об исполнении цели задания. Если цель задания — уничтожение монстра, придется уничтожать всех монстров этого вида в надежде на то, что среди них будет и нужный. В любом случае целевой объект может находиться где угодно безо всякой логики. Для выполнения задания придется обойти большую часть лабиринта.

Никакой логичной схемы прохождения лабиринта (типа *правила правой руки*) в этой игре нет. Все лабиринты построены по образцу клубка спагетти, хотя каждый лабиринт явно прорисован отдельно и не похож на другие. Так что, к сожалению, прохождение лабиринта временами заканчивается получасовым мучением с картой в бесплодных попытках найти тот единственный коридор, в котором вы еще не побывали и в котором, наверное, и находится цель задания. Таким образом, главное достоинство игры — сложные и разнообразные лабиринты — из-за упрощенного подхода авторов по принципу «чем больше, тем лучше» и несовершенства карты стало одним из главных ее недостатков.

Бой с монстрами

Основным занятием героя в лабиринтах, естественно, являются сражения с монстрами.

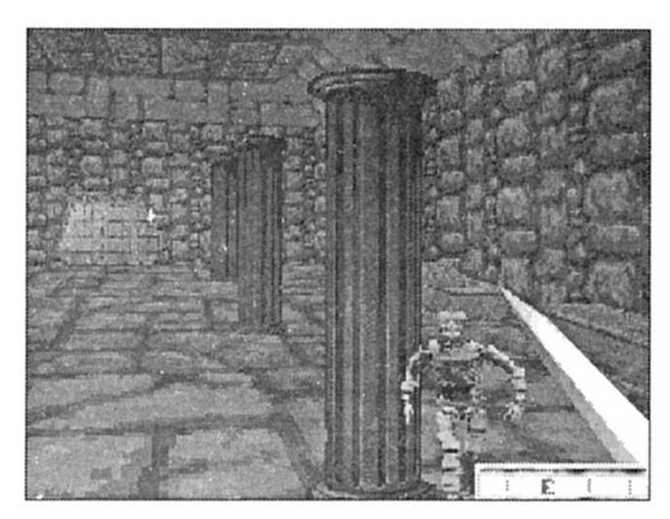
Начнем с того, как попытаться избежать боя.

Во-первых, можно попытаться договориться с противником. Для этого надо переключиться в режим общения, убрать оружие и указать курсором на противника. Если ваше знание его языка окажется достаточным, он потеряет к вам интерес.

Во-вторых, иногда можно просто убежать.

Но если все-таки приходится драться, нужно нажать на пиктограмму с мечами (или клавишу [A]), чтобы привести оружие в боевую готовность. Теперь надо приблизиться к врагу и, нажав правую кнопку мыши, провести курсором по экрану — будет нанесен удар. Последнее действие необходимо повторять до победного конца, зато потом узнаете, что у этого негодяя было ценного.

Многие монстры неуязвимы для оружия, сделанного из определенных материалов, хотя принцип *чем дороже, тем лучше* справедлив. Старайтесь иметь при себе оружие, сделанное из самого дорогостоящего материала, даже если



В этой игре для уверенной победы в бою нужна только одна вещь – как можно больше пространства для маневра.

это не ваш любимый вид оружия. Если вы начинали игру с эбеновым кинжалом, не выбрасывайте его и не забывайте чинить — для эбенового оружия уязвимы все монстры.

Жизнь в городе

Выбравшись из лабиринта, любой герой ставит перед собой две задачи: выспаться и продать многочисленные трофеи. В **Daggerfall** немыслимое количество поселений, от деревеньки в пять домов до огромных столиц провинций. Важно, что в любом достаточно крупном населенном пункте есть гостиницы, храмы, магазины и гильдии.

В гостиницах можно спать. Кроме того, у хозяина можно получить какое-нибудь задание (если нет желания работать на гильдию), а с посетителями можно поболтать и узнать что-нибудь полезное. Если оплатить комнату за несколько суток вперед, то при входе в город вам сообщат, в какой гостинице и на сколько дней оплачен ваш номер.

В магазинах, естественно, продают и покупают. Бывают магазины специализированные — в них товары получше, но только одного вида, и покупают в них тоже далеко не все. Лучше всего иметь дело с ростовщиками (*pawnbrokers*) — те покупают и продают все подряд. В оружейных магазинах, кроме того, можно чинить оружие и доспехи.

При входе в каждый магазин вам дают его характеристику. Если магазин грязный и завален хламом, то хозяин не умеет торговаться и купит ваши вещи подороже, но вам купить у него, скорее всего, будет нечего. Если магазин блистает, а товары достойны короля — в этом магазине может найтись (за большие деньги) что-нибудь по-настоящему полезное, но продавать там свои трофеи не стоит — хозяин такого магазина собьет цену почти до нуля.



Гильдии занимают очень важное место в жизни героя. Без членства в некоторых из них играть невозможно — заклинания в магазинах не продаются и магический напиток в котелке над костром не сваришь!

Гильдии предоставляют своим членам разный список услуг: в магической гильдии это продажа и составление заклинаний, продажа и изготовление магических предметов, вызов демонов и телепортация, идентификация магических объектов (магическая гильдия одна из самых полезных, в других услуг поменьше), услуги библиотеки и персонального наставника.

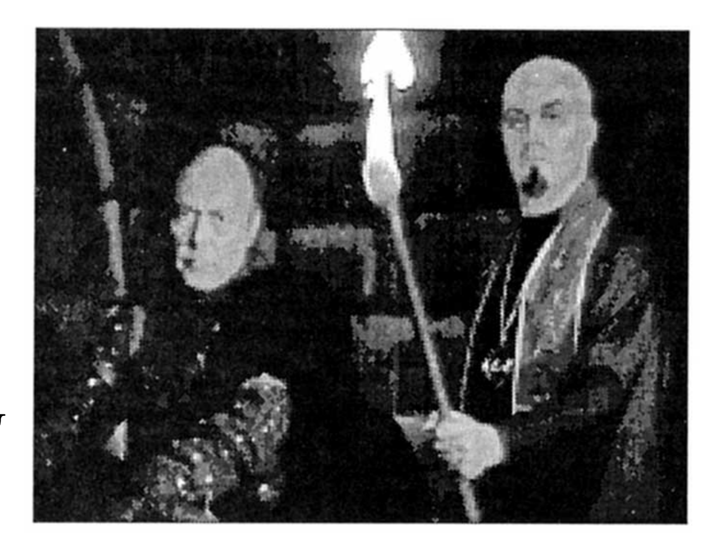
В воинской гильдии дешево и быстро чинят доспехи и оружие, обучают воинскому делу и позволяют переночевать. В воровской гильдии торгуют информацией, по хорошей цене берут магические вещи и тоже готовы учить. В разных гильдиях обучают разным вещам (можно догадаться, что у рыцарей не учат лазить по карманам), так что иной раз бывает полезно вступить в гильдию просто ради учебы.

Членство в гильдиях бесплатное, но для того, чтобы вырасти в ранге (ни одна гильдия не дает все услуги сразу), необходимо брать в гильдиях задания и их выполнять. Задания бывают разные, некоторые специфичные для определенной гильдии (типа *пойди в такой-то магазин и укради то-то* в воровской гильдии), некоторые универсальные почти для всех (*пойди в такое-то подземелье и убей такого-то монстра*).

На каждое задание дается определенное время, по истечении которого задание считается проваленным. Выполненные задания засчитываются в вашу пользу, и периодически герою присваивают новые звания и увеличивают его доступ к услугам гильдии. Однако сколько нужно еще трудиться до получения следующего ранга, не написано нигде, и выполнение трудных заданий без особого вознаграждения может просто надоесть.



Города живут своей жизнью. И дождь, и бродячие собаки выглядят как настоящие.



В полумраке, едва разрываемом светом факела, который держит в руке придворный маг, вы получаете задание Императора.

Начало пути

Первое подземелье (*Privateer's Hold*), встреченное вами в самом начале игры, отличается скромными размерами и относительной простотой. Это «разминочное» подземелье служит для ускорения вживания в игру и обретения первых навыков управления программой. Предполагается, что пройти его и выйти в основной мир вы должны, повысив свой уровень с первого до второго. Некоторые из монстров этого подземелья могут оказаться слишком трудными для героя первого уровня. Таких стоит оставить «на потом» и вернуться к ним, когда второй уровень будет достигнут. Впрочем, при особой ловкости игрока всех монстров можно победить и с героем первого уровня.

Ваш первый соперник — крыса. Она невелика по размерам, и чтобы с нею сразиться, надо внимательно смотреть себе под ноги (клавиша Del). Богатых трофеев с нее вы не возьмете, но рядом на столе лежит кучка золотых монет.

Поднимитесь по ступеням и следуйте в зал. В нем живет пара летучих мышей — сразиться придется по крайней мере с одной. За первой дверью вас ждет бесенок (*Imp*). Пока это слишком трудный соперник. Он владеет магией и нечувствителен к железному (*Iron*) оружию. Непременно сохраните игру на диске и, может быть, оставьте бесенка «на потом», пока у вас не прибудет опыта. Но если все же решите с ним биться, то действуйте быстро и решительно. Ворвавшись в комнату, бегите к нему и атакуйте до того, как он успеет произнести заклинание (обычно он прячется за одной из клеток в правой части комнаты).

С тела убитого бесенка можно взять немного золота, и не забудьте обыскать клетки — в них золота побольше. Может быть, для разрушения клеток придется воспользоваться клавишей D.



В следующей комнате вас опять ждет крыса — с ней все просто. Затем спускайтесь по ступенькам вниз, и слева от лестницы найдете помещение, в котором притаился разбойник. С ним тоже надо действовать быстро и решительно. Ворвавшись в комнату, займите такую позицию, которая позволила бы вам делать шаг назад после каждой атаки. Если это удалось, то, применяя двухшажную технику боя (см. раздел *Полезные советы*), вы сможете разделаться с этим соперником.

Если к этому времени вы уже изранены, то нужно отдохнуть и подлечиться. Лучше всего отдыхать в том месте, откуда начали игру, хотя и там нет гарантий, что ночь пройдет спокойно.

Если здоровье позволяет, то возвращайтесь в зал, где живут летучие мыши, уничтожайте последнюю тварь и заходите в дверь, к которой ведет несколько ступенек. Здесь обитает лучник, который стоит за большим «П»-образным столом. Сражаться с ним можно как перегнувшись через стол, так и обойдя стол и зайдя с тыла. Если действовать быстро, с тыла победа достигается проще.

Из этой комнаты ведут две двери. Та, что слева, открывается в большой зал с балконадой — это Тронный зал. Сюда лучше пока не ходить, а пройти во вторую дверь в задней части комнаты. За ней пара крыс и еще одна дверь, открывающаяся в проход с провалом. Перепрыгнув через него (клавиша J), вы попадете в зал с двумя дверьми.

В комнате слева скрывается медведь, а дверь прямо перед вами ведет в жилище еще одного разбойника. Открывая дверь, сразу начинайте размахивать оружием. Возможны точные попадания, даже пока еще дверь не до конца открылась. В сундуке найдете сокровища. Для того чтобы его открыть, необходимо опустить взгляд (клавиша Del) и установить курсор на крышке сундука.

Медведь-гризли велик и силен, но в нем нет никакого коварства. Он побеждается обычной тактикой. Из этой комнаты ведут две двери. За первой — ступеньки, спускающиеся вниз, в Тронный зал. Туда лучше пока не ходить, поскольку обозленный скелет внизу уже давно вас заметил и готовится к расправе.

Другая дверь ведет в небольшой зал с летучей мышью. Здесь слева найдете дверь, открывающуюся в пустую камеру, а в конце зала — дверь, за которой большое помещение, охраняемое бесенком. Победив беса, нужно внимательно обследовать комнату. Книжный шкаф в углу скрывает богатое сокровище.

Дверь рядом с книжным шкафом ведет в совершенно пустую комнату. Это хорошее место отдыха, здесь вас не будут беспокоить. Другая дверь опять-таки открывается в Тронный зал, проходы к которому мы уже нашли.

Если вы хорошо отдохнули, то теперь сюда можно войти и сразиться со скелетом. Спускаясь по ступенькам, обратите внимание на пустую комнату с сокровищем слева от вас. Это удобное место, чтобы сделать *Save*.

Скелет — самый тяжелый соперник на этом уровне. Сражаясь с ним, оставляйте достаточное пространство за спиной для маневра. Иногда удается в бою скинуть скелет с парапета, хотя падение с высоты не убивает его до конца.

Уничтожив скелет, вы найдете еще одну комнату, в которой находится орк. Он тоже серьезный соперник, но если держаться от него подальше и не попадать под разящие удары, то все будет хорошо. Возвращайтесь в Тронный зал.

Слева от трона имеется рычаг. На трон можно взобраться и нажать на рычаг. Трон поднимет вас наверх — на следующий этаж, но туда есть и другой путь.

Спустившись по большой лестнице, сразитесь с гигантской летучей мышью и разыщите три двери в стенах Тронного зала. Первая ведет в комнату, где был медведь. Вторая — в комнату, где мы победили лучника. Зато самая правая дверь ведет в новые, неисследованные области. Сразу за дверью вас поджидает летучая мышь, за которой начинается система коридоров: налево, направо и вперед. Правый коридор ведет в тупик. Вы же идите налево и входите в зал. Вскоре увидите ступеньки вверх, к дверному проему. Прежде чем туда войти, подготовьте оружие к бою. За дверью таится гигантская крыса, а в комнате можно найти стенной шкаф, в котором лежит сокровище.

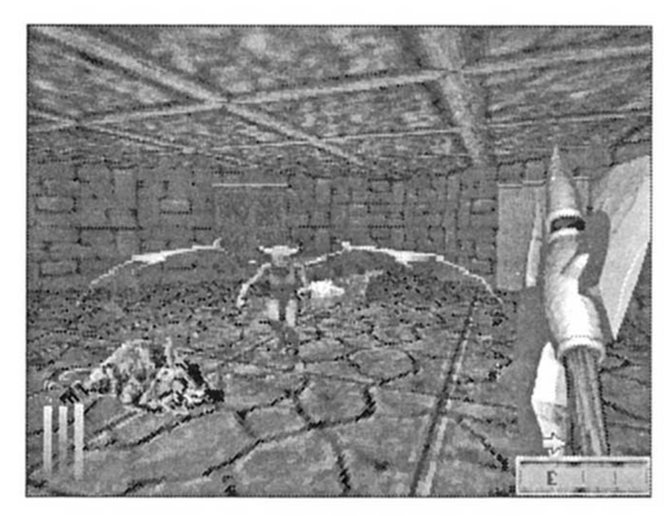
Теперь вернитесь назад, к пересечению трех коридоров. Нам осталось обследовать только один. Этот коридор приведет к проходу, связывающему две комнаты. В каждой из комнат скрывается по одному лучнику. Это хорошая возможность потренироваться во владении оружием. Кроме того, лучники обычно имеют на себе неплохие доспехи.

К этому времени у вас уже могут возникнуть трудности с переноской трофеев, которые вы насобирали в подземельях. Когда выйдете из подземелья, станете достаточно обеспеченным человеком, чтобы позволить купить себе и лошадь, и фургон, на котором можно будет перевозить целый арсенал, а пока же придется очень скрупулезно подходить к каждой найденной вещи. Унести все, что хочется, вы все равно не сможете. Безжалостно выбрасывайте все кожаные доспехи, смело расставайтесь с дешевым железным оружием. В случае сомнений используйте кнопку **Info**.

Если найдете карту, то на ней может быть записано название секретного подземелья, с которым вам, возможно, придется иметь дело в будущем. Запишите это название — пригодится, поскольку карта скоро исчезнет.

Итак, расправившись с лучниками, разыщите впереди ступеньки, которые приведут вас наверх, на новый уровень, на который вы могли бы подняться с помощью трона. Сверните налево и войдите в зал — встретите крысу. Следующая комната находится справа — это последняя комната на пути к выходу. Но пока в нее не входите — для набора боевых навыков есть смысл побродить еще и очистить остальные помещения. Продолжайте движение вперед — встретите еще одну крысу. Впереди еще одна дверь, открывающаяся в зал, где вас ждет очередной скелет. И никаких сокровищ, зато новый проход — в комнату с разбойником. В этой комнате есть потайная дверь, за которой спрятался еще один скелет.

Вдоволь повоевав, возвращайтесь к двери, мимо которой недавно прошли. Это последнее, особо трудное испытание. До сих пор противники действовали поодиночке, здесь же вам предстоит сразиться с летучей мышью, крысой и бесенком одновременно.



Крыса уже мертва, и только бесенок стоит между вами и выходом из первого подземелья.

Выход из лабиринта оформлен в виде каменной арки. Щелкните мышкой по проходу, и вот вы уже на свободе.

Новые горизонты...

В городе

Вас можно поздравить — вы уже в игре! Остальное из того, что ждет вас в этой сказочной стране, мы сможем осветить только очень кратко.

Ваша первая задача — найти город. Войдите в режим карты местности и щелкните мышкой по иконке **I'm At** — увидите, где находитесь. Разыщите на карте город *Даггерфол* — это не самый ближний город, но именно с него стоит начинать путешествие. Итак, нажмите на кнопку **Find** и наберите по буквам название города — *Daggerfall*. Сориентировавшись по карте, отправляйтесь в путь.

Когда придете в город, спрячьте оружие. Здесь не принято ходить по улицам с обнаженным мечом. Учтите также, что лучше входить в город в дневное время. Ночью город находится во власти привидений. Дух неправедно убитого короля Лизандуса и его гвардия жаждут мести и безжалостно расправляются с каждым встречным. Так что если вы прибыли в город в вечерние часы, то первым делом спешите разыскать гостиницу (*Inn*). Гостиницы отмечены на карте зеленым цветом.

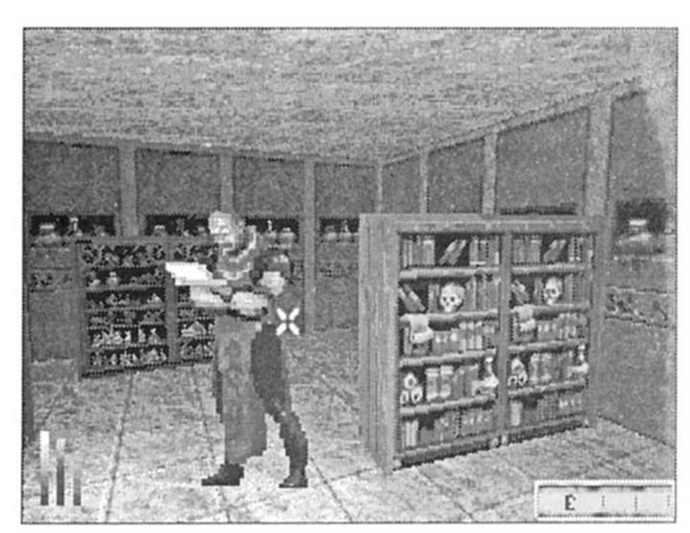
Если вы прибыли к городу после заката солнца, то в город вас все равно не пустят — входные ворота уже заперты. Бегите отсюда сломя голову и ищите любой подходящий городок, где сможете провести ночь. Утром возвращайтесь в Даггерфол и продолжайте свои розыски.

Первая задача по прибытии в город — найти, где продать те трофеи, которыми вы уже успели нагрузиться. Если стартовое подземелье вы обследовали тщательно, то добычи должно хватить на то, чтобы обзавестись и лошадью (*Horse*), и повозкой (*Wagon*). Магазины отмечены на карте города оранжевыми точками.

В большинстве городов кроме разбросанных здесь и там магазинов обычно есть торговый квартал, где они сконцентрированы в одном месте. Отыщите на карте скопление оранжевых точек. Почаще используйте иконку в виде «глаза». С ее помощью можно получить названия строений, находящихся перед вами.

Разыскав оружейный магазин, не спешите расставаться с добром. Пройдите по нескольким, поговорите с продавцами, посмотрите, кто готов заплатить большую цену. Учтите также, что многие магазины специализируются на товарах определенного вида. Вскоре вы приобретете опыт и будете легко определять, где что можно купить и кому что можно продать. Магазины *Spice Shop* и *Herb Shop* специализируются на компонентах для лекарств и магических снадобий, *Pawn Shops* покупают предметы религиозной атрибутики. Изучайте магазины внимательно и с интересом — так, как вы обычно делаете это в реальной жизни.

Получив деньги, ищите универсальный торговый зал *General Store*, где можно купить лошадь и повозку. Учтите, что в игре можно торговаться, хотя успех в торговле зависит от вашего навыка *Merchantile*.



В каждой гильдии вы увидите несколько «сотрудников», каждый из которых рано или поздно окажется вам нужен.



Общение с окружающими

Жизнь в городе отличается от жизни в чистом поле уже хотя бы тем, что вас постоянно окружают люди. Выберите *режим общения* (*Conversation*) и укажите курсором на какого-нибудь горожанина. Вы получите меню, в котором перечислены все возможности, необходимые для переговоров с персонажами.

Tell Me About... — *Расскажите мне о...* Это обращение с просьбой поделиться информацией. Характер информации самый общий — последние новости, слухи, сплетни. Здесь же можно получить информацию о конкретных людях, о различных гильдиях и храмах. Некоторые горожане более разговорчивы, чем другие, так что, если видите, что собеседник неконтактен, оставьте его в покое и найдите себе другого. Таким путем иногда удается получить очень ценную информацию о затерянных артефактах и подсказки для исполнения главной задачи.

Where Is... — *Где находится ?..* Это вопрос о местонахождении учреждения, например магазина (*Shop*), храма (*Temple*), гильдии (*Guild*) или какого-то иного места, необходимого вам для выполнения задания. Если вы, например, спросите, где находятся оружейные магазины (мастерские) *Armorers*, то получите целый список таких магазинов, имеющихся в городе. Чем ближе к вам какой-то из этих магазинов, тем выше он стоит в списке. Отметьте его мышкой и двойным щелчком получите информацию о его местонахождении.

В списке местных учреждений вы увидите разделы **General** и **Regional**.

General — учреждения, которые могут быть вам нужны для исполнения текущего задания (квеста). **Regional** — список важных заведений, находящихся не в городе, а за его пределами, например, это могут быть храмы.

Work — место, где можно получить какую-то временную работу. Самой лучшей работой для вас будет получение какого-либо второстепенного задания (квеста), исполнив которое, вы получите награду.

Сформулировав вопрос, щелкните по кнопке **O.K.** и ждите ответа. Содержательность ответа во многом зависит от желания собеседника делиться информацией и от вашей репутации в данном месте, в данное время, в данном слое общества. Впрочем, когда вас никто не знает и репутации у вас еще никакой нет, все равно находится немало людей, охотно готовых оказать посильную помощь.

Во время беседы можете копировать ее содержание в свою записную книжку (*Log Book*) — это поможет не пропустить что-нибудь важное, хотя использование обычного карандаша и листка бумаги может оказаться и более удобным.

Обратите внимание на то, что во время беседы роль играет не только содержание вопросов, но и тон, которым они задаются. Придерживайтесь вежливой манеры ведения разговора — *Polite* или *Normal*, особенно при общении с благородными людьми.

Дела неотложные

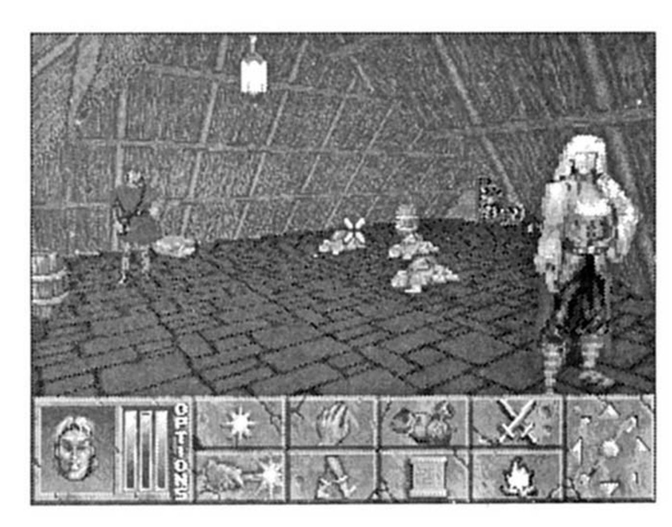
Прежде всего вступайте в каждую гильдию, какую удастся разыскать. Чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Ваш ранг в гильдиях изменяется один раз в месяц (при условии, что вы делаете что-то полезное для гильдии или проявляете успехи в учебе).

Главнейшей из гильдий, конечно, является гильдия магов (*Mages Guild*), в которой вы можете покупать (и даже собственноручно готовить) заклинания. Обязательно вступите в гильдию *Рыцарей Дракона* (*Knights of the Dragon*), в которой бесплатно получите хорошие доспехи, и в гильдию воинов (*Fighters Guild*), где по низкой цене сможете покупать и ремонтировать оружие и снаряжение.

Неплохо также вступить в религиозные сообщества (храмы). Какой из храмов вам нужен, зависит от того, как вы сгенерировали своего героя перед началом игры. Членство в гильдиях или храме имеет особенные преимущества. Поначалу вы этих преимуществ можете и не видеть — многие откроются позднее, когда вы приобретете определенный ранг.

Но даже не дожидаясь повышения ранга, вы можете использовать храмы и гильдии в качестве учебно-тренировочных центров, что повысит скорость совершенствования избранных вами навыков.

В некоторые тайные гильдии, такие, как *Гильдия воров* (*Thieves' Guild*) или *Темное Братство* (*Dark Brotherhood*), нельзя взять и просто так прийти «с улицы». Здесь нужно приглашение. Живите так, как сочтете нужным, но не забывайте, что к вам приглядываются и, когда сочтут, что ваши действия делают вас достойным для вступления в их ряды, дадут о себе знать. Если вы станете членом таких тайных сообществ, их местоположение автоматически появится на вашей карте.



Гильдия воров располагается в самом обычном доме. Не зная о ее наличии, вы пройдете мимо, не обратив внимания на этот дом.



Гильдия наемных убийц *Assassin Guild* тоже относится к тайным сообществам. Чтобы обратить на себя ее внимание, надо найти себе жертву и прикончить ее в безлюдном месте. Обычной мишенью для такой «разминки» служат заносчивые хамы, грубо отвечающие на вопросы типа «Как пройти в... ». Сам виноват — надо думать, прежде чем хамить человеку с мечом на поясе.

Если когда-нибудь почувствуете себя богатым человеком, вам может понадобиться банк. Сюда можно внести депозит. Но при хорошей репутации здесь же можно получить и ссуду, необходимую для приобретения какого-нибудь антикварного меча, без которого вы жить не можете. Получив ссуду, внимательно следите за календарем. Долг должен быть возвращен непременно вовремя. За небольшую плату вы можете в банке обменять свое золото на заемное письмо (*Letter of Credit*). Бумага весит меньше, чем металл, и путешествовать с ней гораздо удобнее. Заемные письма — средневековый аналог бумажных денег.

Специальные задания (квесты)

Квесты — основной путь для повышения профессиональных навыков, упрочения репутации и зарабатывания денег. Пройдя первое, стартовое подземелье и впервые попав в Даггерфол, вы еще не очень готовы к тому, чтобы брать на себя такие задания, но уже можете прогуляться по некоторым из близлежащих склепов и подземелий, обозначенных на карте. Не забывайте только сохранять состояние игры на диске, прежде чем спускаться в черноту. Многое в этих подземельях вам пока не по силам.

Когда наконец почувствуете в себе силу взяться за серьезное задание, поговорите с людьми о том, где можно получить работу. Возможно, что очень скоро поиски приведут вас к заказчику, которому нужна какая-то специфическая услуга в обмен на деньги.

Другой способ поиска квеста — разговор в учреждении (магазине, храме, гильдии). Если в этих местах нажать кнопку **Talk** (*поговорить*), ваш собеседник воспримет это как предложение помощи и может обратиться с просьбой. Нередко неплохие задания можно получить в обычных книжных магазинах. Кажется, что продавцы книг более заинтересованы в ваших услугах, чем в продаже собственного товара.

Такие мелкие поручения (второстепенные квесты) служат отличным средством для развития навыков и на практике могут оказаться значительно более сложными и интересными, чем можно было бы предположить.

Все квесты (кроме основных) имеют ограничения по времени, поэтому внимательно следите за календарем, рассчитывайте время, затраченное на переходы и на отдых. Некоторые квесты комплексные — состоят из нескольких частей. Внимательно читайте все примечания и прислушивайтесь к тому, что люди говорят. Подробности задания записываются в вашу записную книжку (*Log Book*), и их там можно посмотреть в любое удобное время.

Завершив задание, первым делом идите к тому лицу, которое это задание выдало. Поговорите с ним, нажав кнопку **Talk**. Автоматического признания исполнения задания не происходит (кроме тех случаев, когда цель задания состоит в поиске и возвращении какой-нибудь вещи)! Обычно нужна беседа, и в этой беседе нужно о задании напомнить.

Когда достигнете третьего уровня развития, вам начнут подбрасывать квесты в гильдиях и храмах. О Главном Квесте (императорском) можете на время забыть, пока не достигнете пятого уровня развития героя.

Обратите особое внимание на записки от леди Брайзенны (*Lady Brisienna*). У этой важной дамы есть для вас информация, которая впоследствии, при исполнении задания Императора, окажется бесценной. И не заставляйте ее ждать. Она умеет сердиться по-настоящему.

Первые шаги в подземельях

Обычно подземелья, кладбища и склепы показаны на карте красными точками. Отличие представляют подземелья, в которых вы уже бывали или карту которых вы имеете, — они изображены оранжевыми точками.

Сложность прохождения этих сооружений очень неравномерная, и заранее предугадать, что вас ждет внизу, невозможно (разве что только руководствуясь слухами). Мы рекомендуем для начала пошарить в склепах *Copperston Crypts*, которые находятся неподалеку от стартового подземелья, нами уже пройденного. Сюда можно возвращаться не раз, и общий объем добычи может составить много тысяч золотых монет. На такие деньги начинающий путешественник способен достойно экипироваться как оружием, так и доспехами и заклинаниями.

ПОДСКАЗКА

В этом подземелье есть секретная комната, которая откроется, если поворошить содержимое одного из гробов.

Для блуждания по подземельям необходимо иметь при себе несколько важнейших заклинаний:

Recall — позволяет выставить на поверхности земли рядом с фургоном «телепортационный буй» для того, чтобы, когда герой перегрузится трофеями, ему не бегать и не искать обратную дорогу. Заклинанием **Teleport** он сможет попадать прямо к фургону, где и разгружаться. Кстати, это неплохое средство для того, чтобы избежать безнадежного боя или выбраться из неудобной ловушки;

Levitate — заклинание левитации позволяет подниматься и опускаться в шахтах и колодцах, а также преодолевать провалы. Есть еще заклинание **Slowfall**, замедляющее вертикальное падение, но **Levitate**, конечно, удобнее;



Water Breathing — позволяет дышать под водой. Совершенно незаменимое заклинание для обследования заполненных водой уровней;

Invisibility — заклинание невидимости. Одно из самых необходимых. Спасет вашу жизнь не раз и не два, например, если вы окажетесь парализованы укусом ядовитого паука;

Heal — заклинание исцеления. Его ценность очевидна.

Желательно также иметь с собой несколько боевых заклинаний, таких, как классический **Fireball**.

Для приобретения и/или изготовления заклинаний вам, безусловно, понадобится членство в гильдии магов.

Справочные данные

Расчетные формулы

Обычно в ходе игры вам не нужны никакие расчетные формулы. Что бы вы ни делали, компьютер сам рассчитает вероятность успешного исполнения действий и выдаст результат. Тем не менее любознательный игрок всегда задается вопросами типа *Как?* и *Почему?* Для них мы и приводим установленные (пока) расчетные формулы и некоторые другие справочные сведения.

1. Формула для расчета уровня развития героя

После генерации персонажа берется сумма оценки в баллах по шести «зачетным» навыкам. К ним относятся все три первичных навыка (*Primary*), два наилучших основных навыка (*Major*) и один самый лучший навык из дополнительных (*Minor*). Полученная сумма называется *стартовой суммой* и обозначается как СС.

В ходе игры герой изменяет показатели этих навыков. Текущую сумму баллов обозначаем как СТ.

Текущий уровень героя рассчитывается по формуле:

$$(CT - CC + 28)/15$$

После деления на 15 результат округляется отбрасыванием дробной части. Из этой формулы можно сделать выводы:

- в начале игры, когда СТ=СС, герой имеет первый уровень;
- для перехода на второй уровень достаточно добрать 2 балла к любым навыкам из «зачетной» шестерки;
- для перехода на последующие уровни необходимо добирать по 15 баллов на каждый уровень.

2. Формула для расчета поединков

$$p(\%)=SK+AC+Pa/10+Pl/10+St+Par+Mg+Mc+Mr-D/10-60$$

p(%) — вероятность нанесения удара;

SK(%) — навык во владении тем видом оружия, которым наносится удар;

AC(%) — класс защиты доспехов, которые несет на себе монстр;

Pa — параметр, учитывающий ловкость (*Agility*) обоих соперников:

Pa=PCa−MONa

где: **PCa** — ловкость героя;
MONa — ловкость монстра;

Pl — параметр, учитывающий фактор удачи (*Luck*):

Pl=PCl−MONl

где: **PCl** — параметр удачи героя;
MONl — параметр удачи монстра;

St — Swing Type — параметр, зависящий от вида удара. Разные виды ударов могут иметь разный эффект.

Par — параметр, зависящий от *одержимости* соперников, которая, в свою очередь, зависит от содержания адреналина в крови во время схватки (*Adrenaline Rush*). Это разность между значениями у героя и у монстра:

Par=PCar−MONar

Mg — общий модификатор, зависящий от условий схватки. Например, если вы нападаете на монстра сзади, то имеете очевидное преимущество. В этом случае **Mg=Bs**, где **Bs** — параметр *Backstabbing*, определяющий ваше умение наносить безответные удары из засады, в частности, в спину. Кроме этого, программа периодически проверяет (броском случайного кубика), не является ли данный удар *критическим*. Если эта проверка проходит, то **Mg=Cs**, где **Cs** — параметр *Critical Strike* — умение героя наносить «критический» удар;

Mc — модификатор, связанный с «карьерой» (предысторией жизненного пути героя и монстра). Равен разности этих показателей для обеих сторон;

Mr — модификатор, учитывающий расу (и, возможно, пол) вашего героя. Некоторые расы имеют преимущество в бою;

D — увертливость (*Dodging*) того существа, которому адресован удар;

В результате расчета должна получиться вероятность поражения от 3% до 97%. Когда ответный удар наносит монстр, его навык владения оружием (клыками, когтями и т.п.) принимается **Skm=5*L**, где **L** — уровень развития данного монстра.

Как вы можете видеть из этой формулы, в расчет вовлекаются практически все параметры героя из устанавливаемых при его генерации.

3. Формула для расчета успешности магазинной кражи

p(%)=(100−PP)+SL+TW+NI

p(%) — вероятность того, что кража не останется незамеченной и вор будет схвачен за руку;

PP — навык *Pickpocket*;

SL — *Store Level* — уровень магазина;

TW — *Total Weight* — суммарный вес инвентаря героя;

NI — *Number of Items* — количество похищаемых предметов.

Вывод: главнейший параметр, способный спасти похитителя, — это навык *Pickpocket*. Так что, прежде чем красть из магазинов, тренируйтесь на карманных кражах. Второй вывод: красть лучше налегке, понемногу и не в самых шикарных магазинах.

4. Вероятность успешного вызова демонов

$$p(\%)=30+PCrep+SpD; Max=95\%;$$

PCrep — репутация героя в соответствующей гильдии или храме;

SpD — *Special Day*. Обычно этот параметр равен нулю, но есть некоторые *специальные дни*, в которые вызов того или иного демона происходит более успешно. Максимальная вероятность — 95 процентов. Если получится больше, то вместо вызываемого демона прилетит *Демон безумия* по имени Шеогорат (Sheogorath).

Справочные таблицы

1. Дни демонов и связанные с ними артефакты

Демон	*День*	*Месяц*	*Артефакт*
Clavicus Vile	1	Morning Star	Masque of Clavicus Vile
Mehrunes Dagon	20	Sun's Dusk	Mehrunes Razor
Molag Bal	20	Evening Star	Mace of Molag Bal
Hircine	5	Mid Year	Hircine Shield
Sanguine	16	Sun's Dawn	Sanguine Rose
Peryite	9	Rain's Hand	Spell Breaker
Malacath	8	Frost Fall	Volendrung
Hermaeus Mora	5	First Seed	Oghma Infinium
Sheogorath	2	Sun's Dawn	Wabbajack
Beothiah	2	Sun's Dusk	Ebony Mail
Namira	9	Second Seed	Ring of Namira
Meridia	13	Morning Star	Ring of Khajiit
Vaernima	10	Sun's Height	Skull of Corruption
Nocturnal	3	Hearth's Fire	Skeleton Key
Mephala	13	Frost Fall	Ebony Blade
Azura	21	First Seed	Azura's Star

2. Боги и их сферы влияния

Бог	*Сфера влияния*	*Храм*
Akatosh	Время	Akatosh Temple
Arkay	Рождение – смерть	Arkay Temple
Dibella	Красота	Dibella Temple
Julianos	Логика и мудрость	Julianos Temple
Kynareth	Воздух	Kynareth Temple
Mara	Любовь	Mara Temple
Stendarr	Снисходительность	Stendarr Temple
Zenithar	Труд и коммерция	Zenithar Temple

3. Демоны и их сферы влияния

Демон	*Сфера влияния*
Azura	Закат и рассвет
Boethiah	Интриги и тайные заговоры с использованием средств черной магии
Clavicus Vile	Исполнение желаний и наделение силой через ритуальные обряды
Hermaeus Mora	Хранитель знаний и памяти, помогает познать прошлое и будущее
Hircine	Охота, служение исполняется охотой на тех, на кого укажет демон
Malacath	Проклятья, хранит гонимых и отверженных
Mehrunes Dagon	Бесконтрольное разрушение, распад
Mephala	Известен как «шутник», со смертными контактирует только для развлечения
Meridia	Жизненная сила, хранитель
Molag Bal	Подчинение смертных
Namira	Темные силы, пауки и насекомые
Nocturnal	Владычица ночи и темноты
Peryite	Повелитель духов забвения
Sanguine	Дикие оргии и прочие темные дела
Sheogorath	Безумие
Vaernima	Владычица снов и кошмаров, носительница дурных предзнаменований

Артефакты

Артефакты — особо могущественные предметы, которые можно приобрести у богов, демонов или столкнуться с ними в ходе выполнения специальных заданий. Нередко отыскание и доставка артефакта и составляет суть такого задания. Ниже приведен список известных артефактов и их особенности.

Auriel's Bow — длинный эльфийский лук, способный, по преданию, убить любое существо, в которое попадет стрела. На самом деле это не совсем так. Благодаря магии лук действительно способен убить любого, но если противник сможет отвести магию, то к нему это не относится.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**

Auriel's Shield — эбеновый щит. Защищает владельца почти от всех возможных видов атаки, особенно против огня и магии.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**

Azura's Star — эта «звезда» на самом деле драгоценный камень, служащий для захвата душ существ, побежденных хранителем камня. Если там уже томится одна душа, то новая не захватывается. Освободить захваченную душу можно только вручную в экране инвентаря.

Способ приобретения:	**у богини Азуры**
Наличие у героя:	**постоянное**

Chrysamere — магический меч. Другое название — *Клинок паладина* или *Меч героя*. Хризамер имеет уникальные параметры как в атаке, так и в защите. Поддерживает здоровье своего хозяина, защищает его от огня и обращает вредное воздействие заклинаний против нападающего.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**

Ebony Blade — эбеновый клинок. Выглядит как катана (самурайский меч). Другое название — *Вампир*. Меч отличается тем, что часть повреждения, нанесенного противнику, возвращается к владельцу меча в виде дополнительной силы. Распадается после трех использований.

Способ приобретения:	**у демона Mephala**
Наличие у героя:	**временное**

Ebony Mail — панцирь, защищающий от всех видов магического воздействия, влияющих на способности или здоровье.

Способ приобретения:	**у демона Beothiah**
Наличие у героя:	**временное**

Hircine Shield — уникальный щит, позволяющий по желанию владельца управлять ликантропией (см. ниже). Он сам волен решать, когда и как ему превращаться в оборотня, а когда — нет. Одновременно снимает большинство негативных последствий ликантропии.

Способ приобретения:	**у демона Hircine**
Наличие у героя:	**постоянное**

Lord's Mail — защитный панцирь. Другое название — *Броня Морихауса*, подарок богини Кинарет. Герой, носящий такой панцирь, быстрее восстанавливает здоровье, излечивается от ядов и лучше противостоит магии.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**

Mace of Molag Bal — боевая палица, известная под названием *Палица вампира*. В бою вытягивает магическую силу из противника и передает ее хозяину оружия. Если противник не обладает магией, то у него отнимается физическая сила, конвертируется в магическую энергию и опять же передается хозяину. Полученное приращение магической силы имеет кратковременный характер. Оружие хорошо подходит тем героям, которые имеют высокий навык владения оружием ударного действия.

Способ приобретения:	**у демона Molag Bal**
Наличие у героя:	**временное**

Masque of Clavicus Vile — маска Клавикуса Вайла. Носящий ее всегда получит добрую помощь от жителей Тамриэля. Чем выше параметр *Personality* владельца, тем лучше эффект.

Способ приобретения:	**у демона Clavicus Vile**
Наличие у героя:	**постоянное**

Mehrunes' Razor — эбеновый кинжал. Говорят, что когда-то этим оружием владели члены «Темного Братства». Говорят также, что кинжал убивает своих жертв с первого точного удара. Это на самом деле так, но у жертвы все же есть возможность в последний момент отвести магию.

Способ приобретения:	**у демона Mehrunes Dagon**
Наличие у героя:	**постоянное**

Necromancer's Amulet — амулет некроманта. Дает своему хранителю способность восстанавливать здоровье и поглощать магическую энергию направленных на него ударов. Кроме того, повышает мудрость.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**



Oghma Infinium — волшебная книга. Если ее прочитать, то герой получает 30 баллов, которые может распределить между своими атрибутами. После этого книга исчезает.

Способ приобретения:	**у демона Hermaeus Mora**
Наличие у героя:	**временное**

Ring of Khajiit — кольцо, делающее своего владельца невидимым, неслышимым и очень быстрым. Особо рекомендуется взломщикам и ворам.

Способ приобретения:	**у демона Meridia**
Наличие у героя:	**временное**

Ring of Namira — кольцо, которое не только защищает своего владельца от ран, но и наносит противнику повреждение, равное тому, какое он пытался нанести владельцу кольца. Животные повреждения не получают. Демонические существа получают его в половинном размере, а люди — полностью. Это кольцо действует только тогда, когда удар, направленный на вас, достигает цели. Если вы уже вооружены непробиваемым щитом, то это кольцо бесполезно.

Способ приобретения:	**у демона Namira**
Наличие у героя:	**постоянное**

Sanguine Rose — волшебная роза. С ее помощью призывается демон низшего порядка, который становится на сторону носителя розы и атакует его противников. Роза не вечна. Она увядает тем быстрее, чем чаще прибегают к ее услугам.

Способ приобретения:	**у демона Sanguine**
Наличие у героя:	**временное**

Skeleton's Key — волшебный ключ, позволяющий хозяину отпереть любой немагический замок. Опытный взломщик, может быть, сможет отпереть даже некоторые магически запертые двери. Может использоваться только один раз в сутки.

Способ приобретения:	**у демона Nocturnal**
Наличие у героя:	**временное**

Skull of Corruption — если использовать этот артефакт в бою против противника, то будет воспроизведена его точная копия, которая встанет на защиту хранителя талисмана.

Способ приобретения:	**у демона Vaernima**
Наличие у героя:	**постоянное**

Spell Breaker — это древний щит пещерных гномов. Он защищает обладателя почти от всех форм магии или снимает результаты ее действия.

Способ приобретения:	**у демона Peryite**
Наличие у героя:	**временное**

Staff of Magnus — этот посох позволяет очень быстро восстанавливать здоровье и обладает способностью перехватывать вражеские заклинания и передавать их владельцу.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**

Volendrung — поддерживает здоровье владельца, а также оказывает парализующее воздействие на его противника и вытягивает из него силы.

Способ приобретения:	**у демона Malacath**
Наличие у героя:	**временное**

Wabbajack — превращающий артефакт. С его помощью можно превратить противника в другое существо. Единственный недостаток — никогда не знаешь, в кого же он превратится. Если превратить гиганта в крысу, это хорошо, но если крысу в гиганта?..

Способ приобретения:	**у демона Sheogorath**
Наличие у героя:	**постоянное**

Warlock's Ring — кольцо, отражающее заклинания на того, кто их произнес. Одновременно улучшает здоровье и скорость реакции своего носителя. Имеет и другие полезные свойства.

Способ приобретения:	**в одном из заданий**
Наличие у героя:	**временное**

Ликантропия и вампиризм

Ликантропия — превращение в животное, например, в волка-оборотня или кабана. Этот мотив уже встречался в ролевых играх, но здесь он получил необычное развитие. Оказавшись в таком состоянии, вы не прекращаете игру, а продолжаете жить и действовать. Если воспринимать ликантропию и вампиризм как болезнь, то шанс от них излечиться все-таки есть. Если воспринимать их как особое состояние героя, то здесь он получает неожиданные и посвоему интересные возможности, впрочем, вместе с ними приобретает и недостатки. Возможность прохождения игры в состоянии оборотня или вампира до сих пор никем не исследована.



Ликантропия

Если вашего героя укусит волк-оборотень или кабан-оборотень, то он сам может стать оборотнем. Вероятность — 6 процентов. Это событие произойдет через три ночи после укуса (вам предстоит несколько дней жить и мучиться сомнениями — заболели или нет?).

Болезнь проявляется в полнолуние. В такие ночи вы не сможете пользоваться никаким имуществом, и с вами произойдут органические изменения:



- такие параметры, как *сила, выносливость, ловкость* и *скорость*, вырастут на 40 баллов каждый (не более 100);
- навыки: *плавание, прыгание, умение карабкаться вверх, умение быстро бегать, способность наносить критический удар, способность незаметно перемещаться* и *способность драться без оружия* — увеличатся на 30 пунктов каждый;
- соответственно изменится портрет героя;
- в книге заклинаний появится еще одно заклинание *Lycantropy*, с помощью которого можно обращаться в зверя по собственной воле, но не чаще, чем раз в сутки;
- на время пребывания в зверином облике всякое членство в гильдиях прекращается, а все виды репутации снижаются до отметки *минус сто пунктов*;
- боевые параметры героя становятся равными параметрам соответствующих зверей;
- никакое оружие класса ниже серебряного не может повредить такому оборотню.

Жители Тамриэля беспощадно охотятся на оборотней, но иногда (один раз в году) они дают шанс излечиться. Вы получите письмо, а в нем квестовое задание. Если справитесь с ним, значит, будете спасены.

Вампиризм

Если вашего героя заразит вампир, то герой сам может стать вампиром. Вероятность — 6 процентов. Болезнь наступает через трое суток. Ее проявления следующие:

- все персональные атрибуты, кроме интеллекта, увеличиваются на 20 пунктов;
- следующие заклинания можно произносить неограниченное число раз: *Etherealness, Levitate, Charm Mortal, Calm Humanoid*;
- навыки: *прыгание, умение быстро бегать, способность наносить критический удар, способность незаметно перемещаться, способность драться без оружия* и *способность карабкаться вверх* — увеличиваются на 30 пунктов каждый;
- персонаж становится нечувствителен к болезням и парализующим воздействиям;
- все болезни, которыми к этому времени болел герой, отступают;
- все отношения с гильдиями прерываются, а достигнутые ранги аннулируются;
- герой получает повреждения от пребывания на свету и в священных местах;
- открывается доступ к новым заклинаниям в зависимости от принадлежности к тому или иному клану вампиров:

Клан	*Дополнительное заклинание*
Vraseth	Nimbleness
Khulari	Paralysis
Montalion	Free Action
Thrafey	Heal
Anthotis	Нет заклинания, вместо него +20 пунктов интеллекта
Garlythi	Shield
Selenu	Три дополнительных заклинания: Resist Cold, Resist Fire и Shock
Lysrezi	Два дополнительных заклинания: Silence и Invisibility
Haarvenu	Ice Storm или Wildfire

Шанс на исцеление предоставляется один раз в году. Вы получаете письмо от «охотников на вампиров» с предложением исполнить специальное задание. Если исполните его вовремя — вы спасены.

Система судебных наказаний

Как и в реальной жизни, за правонарушения в игре надо расплачиваться. Ваш правовой статус определяется параметром **Legal Reputation**, на который влияют противоправные действия, совершенные по ходу игры (если вы были при этом обнаружены). За крупные правонарушения придется отвечать перед су-



дом. Какое он вынесет наказание, зависит от того, как вы будете доказывать свою невиновность, и от текущего правового статуса.

За мелкие правонарушения судебное разбирательство не производится, но они фиксируются и отражаются на правовом статусе.

1. Если вас увидели при попытке незаконного проникновения в здание, правовой статус снижается на 10 баллов.

2. Если вас обнаружили при пересечении границы частного земельного надела, статус снижается на 5 баллов. Если же вы были обнаружены при попытке покинуть чужое владение, то штраф больше — 10 баллов.

3. Покушением на убийство считается нападение на личность, если вы были обнаружены и раскрыты до того, как жертва погибла. В этом случае правовой статус снижается на 8 баллов за каждую проведенную атаку.

4. Криминальным поведением считается общение с представителями преступного мира. Если вас увидят за этим занятием, штраф — 2 балла.

5. Таким же штрафом (2 балла) наказывается бродяжничество — ночевка в пределах территории города или поселения в не предназначенном для этого месте.

Полезные советы

Поскольку **Daggerfall** — игра уникальная по своим размерам и нелинейности, нет никакой возможности дать описание ее прохождения. В среднем программа рассчитана на 200 часов игры. При этом ни один сеанс не может быть похож на другой, а значит, окончательных рекомендаций не существует, и нам приходится ограничиваться полезными советами общего характера.

1. К вашим услугам 17 заготовленных профессий плюс возможность создания своей, уникальной. Если вы новичок, попробуйте класс *Spellsword* — это наиболее всесторонне развитый персонаж, сочетающий отличные боевые качества с хорошими способностями к магии. Если вы закаленный ветеран, ищущий повышенной трудности и острых ощущений, попробуйте класс *Nightblade*.

2. Если решите создать свой собственный профессиональный класс (*Custom*), обратите особое внимание на балансировку персонажа. Снабдив его непомерным количеством достоинств, получите героя, который очень долго не сможет расти и развиваться. Обязательно сбалансируйте достоинства и недостатки, чтобы получить гармонично развитую личность.

3. Самые безобидные недостатки — это *No Shield* (*запрет на использование щита*) и *Forbidden Material* (*запрет на использование предметов из какого-то материала*). Отказ от щита ничем вам не грозит, поскольку лучшее оружие в игре — двуручное, и так или иначе, а от щита все равно придется отказываться. Запрет на материал сводится к отказу от железа (*Iron*) или стали

(*Steel*). Это не страшно, поскольку лучшее оружие сделано не из этих материалов. Можно также отказаться от оружия ударного действия (*Blunt Weapon*).

4. Помните про уникальную систему повышения уровня героя в ходе игры. В отличие от прочих ролевых игр здесь нет набора опыта в ходе боев. Здесь для повышения уровня героя нужно добиваться совершенствования его навыков. В расчет принимаются 6 *зачетных* навыков:

- все три первичных (*Primary*) навыка;
- два наилучших основных (*Major*) навыка;
- один наилучший навык из дополнительных (*Minor*).

Для перехода с первого уровня на второй необходимо повысить параметры каких-либо навыков из *зачетных* на 2 балла. Для достижения каждого последующего уровня таких «повышений» должно быть 15.

Рекомендуется в качестве первичных и основных брать те навыки, которые вы будете применять наиболее часто, например:

Primary Long Blade, Destruction, Critical Strike

Major Stealth, Swimming, Lockpicking

Minor Merchantile, Medical, Dodging, Alteration, Jumping, Climbing

Не упускайте случаев попрактиковаться в развитии этих навыков. Устраиваясь на ночлег где-нибудь в диком месте, не откажите себе в удовольствии порушить (Destruction) вокруг все, что можно сделать с помощью боевых заклинаний. После отдыха магическая сила все равно восстановится, а навык хоть немного, да повысится. Если в качестве одного из навыков вы взяли *running* (умение быстро бегать), то всюду, где можно, перемещайтесь не пешком, а бегом.

Если в качестве первичного навыка вы возьмете *Short Blade* (ножи, кинжалы), то сможете развивать его уже в самом начале игры, но вскоре процесс затормозится. Если возьмете *Long Blade*, то вообще не сможете развивать этот навык, пока не попадете в город Даггерфол и не приобретете себе меч. Зато потом этот навык будет совершенствоваться наиболее быстро.

6. Работая над повышением навыков, не перегните палку. Не допускайте, чтобы один навык отрывался далеко от других. В программе есть «жучок». Если один из первичных или основных навыков достигнет 100 пунктов, то развитие героя остановится полностью. Это значит, что очень многое вы не сможете сделать никогда — игра закроется. Ряд специальных квестов вам предлагают только по достижении определенного уровня, например десятого. Если вы до него не доберетесь, то игру не закончите.

7. Сохраняйте игру как можно чаще. Сохраняйтесь перед тем, как войти в неизведанное место, сохраняйтесь перед сном, а если удалось проснуться



живым, то сохранитесь утром, сохраняйтесь после победы над страшным монстром и перед битвой с не очень страшным — игра нередко преподносит сюрпризы.

И **обязательно** сохраняйтесь (в отдельный слот) перед тем, как принять на себя специальное поручение (квестовое задание). «Испортить» квест очень просто. Вам не раз и не два придется возвращаться к его началу. Имейте в виду, что в программе так много квестов, что программисты не смогли их идеально отладить. Среди квестов есть такие, в которых имеются технические ошибки. Чтобы потом не страдать, чаще сохраняйтесь.

8. Квестов в программе огромное множество, и вы сами вольны решать, какие делать, а какие — нет. Но это не относится к заданиям, находящимся на генеральной линии Главного Квеста (поручения Императора). От таких заданий отказываться нельзя ни в коем случае. Отличить их несложно. Задания Главного Квеста начинаются с того, что курьер приносит и вручает вам письмо. Впрочем, иногда это происходит в ваше отсутствие — тогда это письмо вы найдете в собственном инвентаре, в разделе *Miscelanneous*.

Общий принцип: не отказывайтесь от квестов, которые предлагают члены императорской фамилии, управляющие провинциями, повелители городов и их советники. Два раза они предлагать не будут. Одного отказа может быть достаточно, чтобы «закрыть» игру и не суметь исполнить Главный Квест.

9. Если лицо, предлагающее задание (квест), очень сильно настаивает и даже угрожает неприятностями в случае отказа, это ничего не значит. Последнее слово — за вами. Вам решать, брать на себя побочный квест или нет.

10. Наилучшая тактика боя в этой программе — следующая:

удар — шаг назад — шаг вперед — удар — шаг назад — ... и т.д.

Она называется *двухшажной техникой* и выработана многочисленными почитателями предыдущей игры **Elder Scrolls: Arena**. К их огромной радости, эта техника остается наиболее действенной и в этой новой игре.

При битве с некоторыми монстрами одного шага назад может быть недостаточно — надо делать два. Это еще раз подчеркивает, как важно иметь в бою за спиной пространство для маневра.

11. Ступеньки в залах — ваш лучший союзник. Все монстры неуклюжи при подъеме вверх. Вам это сделать проще, даже пятясь задом. Оказавшись в помещении со ступеньками, немедленно забирайтесь повыше. Двухшажная техника, описанная выше, позволит вам убивать подходящих монстров, а самому, может быть, даже не получить ни царапины.

12. Готовьтесь к бою заблаговременно. Если вы идете по коридору и видите открытую дверь справа или слева, то сначала развернитесь, а потом боком подходите к двери. Если будете разворачиваться, стоя перед дверью, можете слишком быстро оказаться на небесах.

13. Хуже, когда дверей две, и обе открыты навстречу друг другу. Велик шанс, что вы не угадаете, за какой из них ждет опасность. В этом случае пробегите вперед, быстро развернитесь и готовьтесь встретить угрозу лицом к лицу.

14. Двухшажная техника не работает, когда имеете дело с магом, применяющим заклинания, или когда окружены несколькими монстрами.

15. При схватке с несколькими монстрами не допускайте окружения. Встаньте спиной к дереву, фургону, столбу, скале.

16. При схватке с несколькими магами тактика боя иная. Здесь, наоборот, лучше оказаться в центре боя. Велика вероятность, что своими заклинаниями они станут разить друг друга.

17. Степень развитости навыков и репутация — вот два фактора, необходимых для того, чтобы вас приняли в ту или иную гильдию. Если по каким-то причинам ваше вступление затягивается, попробуйте выполнить для гильдии одно-два специальных задания (квеста).

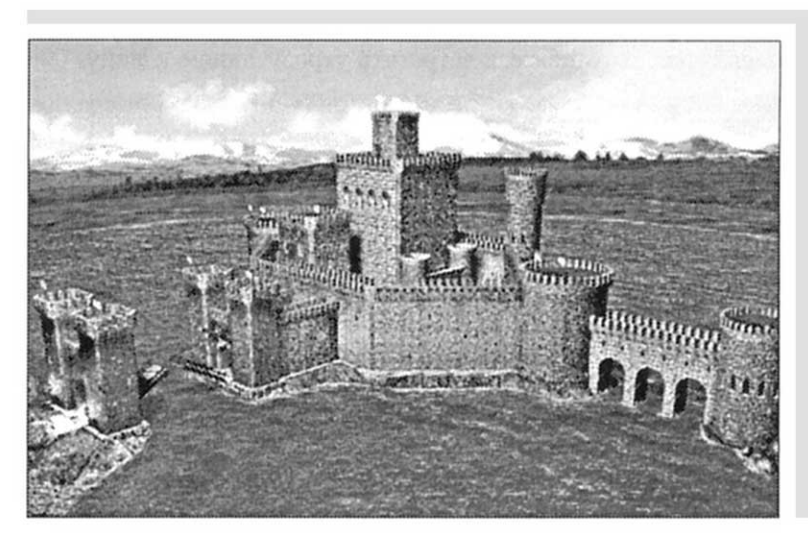
18. Из всех гильдий важнейшей для вас является гильдия магов. Приложите старания, чтобы ваш ранг в этой гильдии рос как можно быстрее. С каждым новым уровнем будете получать все новые и новые возможности.

Ваша первая задача в гильдии магов — получить доступ к изготовлению заклинаний. Ваша вторая задача — научиться создавать магические предметы.

19. Репутация в гильдиях может понижаться, если будете показываться там редко и мало работать. Возьмите за правило наведываться к своим коллегам хотя бы раз в два месяца.

20. Последний совет: никуда не спешите. Это не игра, которую надо пройти и поставить на полку. Это игра, в которой можно «жить» годами. Сообщают, что в ней 16 тысяч городов, населенных пунктов, храмов, гильдий, замков и лабиринтов. Это немыслимое количество. Увидеть все это не сможет никто.

Просто «живите» в этом сказочном мире, изучайте его и наслаждайтесь жизнью. Игра развивается неспешно и в первый момент может показаться скучноватой для тех, кто привык к неудержимому ритму **Diablo**. Но когда **Diablo** позади, обратите внимание на эту уникальную ролевую игру. По мере развития сюжета она захватит вас и уже никогда не отпустит. Это лучшее из того, что есть в мире ролевых игр на сегодняшний день!



strategy



1996

Heroes of Might & Magic 2

Разработчик: **New World Computing**

Издатель: **3DO**

Требования к системе

Операционная система
DOS 5.0 или Windows 95

Процессор
Pentium/75 или выше

ОЗУ
Не менее 8 Мб

CD-ROM
2x

Видеокарта
SVGA

Программа ***Heroes of Might and Magic 2*** *является прямым продолжением игры* ***Heroes of Might and Magic*** *и далеким потомком программы* ***King's Bounty****, вышедшей в 1990 году. По жанру игра относится к тактовым стратегическим играм и имеет тесную связь с ролевыми играми.*

Введение

Общий очерк

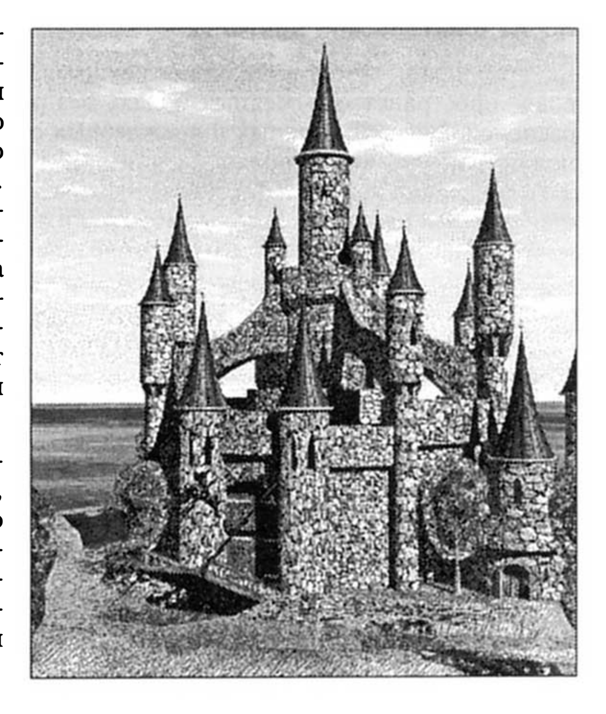
В комплекте программы **Heroes of Might & Magic 2** поставляются более тридцати отдельных сценариев и две кампании. Каждый сценарий является отдельной, независимой игрой. Кампания представляет собой набор нескольких последовательных сценариев (миссий), связанных единым сюжетом.

К игре приложен редактор (**Editor**), позволяющий самостоятельно разработать полноценный игровой сценарий. Большая популярность игры вызывала широкий интерес играющей публики к разработке новых сценариев, многие из которых не уступают по качеству «фирменным», и некоторые удачные образцы мы специально осветим в соответствующей главе, посвященной редактору.

Цели и средства

Основная цель каждого сценария — победа, условие которой формулируется при выборе сценария. В одних случаях это полный разгром всех армий противников и захват принадлежащих им замков и городов. В других — уничтожение какого-то специально указанного противника или, например, накопление определенной суммы денег.

Основным средством исполнения цели сценария являются армии. Во главе каждой армии стоит герой (*Hero*). У каждого героя есть определенный набор боевых качеств (параметров). Чем они выше, тем лучше, поскольку боевые параметры героя оказывают воздействие на войска, находящиеся под его управлением. По ходу игры боевые параметры героя растут вместе с его уровнем опытности (*Experience*).



Войска, входящие в состав армии, герой нанимает в замках, городах или во время боевого похода в специально предназначенных для этого местах. Основной способ пополнения армии новыми отрядами — наем войск в замках.



Замки являются важнейшими пунктами игрового поля. Герой может обладать замком (замками) в самом начале игры, может строить новые замки вместо городов, а может захватывать замки у противников. В замках же можно нанимать новых героев, предводителей будущих армий.

Войска производятся в замках только при наличии в них специальных сооружений. Для каждого вида войск необходим свой тип сооружений. Строить эти сооружения — задача самого игрока. На такое строительство расходуются игровые ресурсы. Всего в игре использовано шесть видов природных ресурсов и седьмой ресурс — деньги.

Кроме обычной военной силы армий в сражениях широко используется магия. Носителями магии являются сами герои, причем героям разных классов магия доступна по-разному. Источниками магии являются так называемые *магические гильдии*, которые строятся в замках. Чем крупнее здание магической гильдии, тем больше заклинаний может освоить герой, попав в этот замок.

Виды деятельности

Heroes of Might & Magic — игра многоплановая. Для победы необходимо научиться находить тонкий баланс между разными видами деятельности. Поиск этого баланса и является самой интересной составляющей частью игры.

Исследовательская деятельность

Ею армия занимается в походном режиме. Прежде всего надо исследовать игровое пространство в военных целях. Без разведки долго не прожить. Узнать расположение нейтральных и враждебных отрядов, городов и замков надо как можно раньше, чтобы представить стратегический план игры. Очень важен и экономический аспект. Он состоит в сборе кладов, ресурсов, захвате шахт, поставляющих ресурсы. В походном режиме происходит также «воспитание» полководца — в некоторых пунктах игрового поля он может приобретать новые навыки и умения, обучаться магии, повышать боевой опыт и личные боевые параметры, а также вербовать отряды сторонников.

Доход от такой деятельности измеряется поступлениями в казну от найденных кладов и разведанных ресурсов.

Возможный убыток состоит в тех потерях, которые может понести армия, далеко оторвавшаяся от надежного укрытия за стенами родного замка. Не исключена и утрата самого замка, надолго покинутого основными военными силами.

Экономическая деятельность

Этот вид деятельности происходит в городах и замках. Он связан прежде всего со строительством различных сооружений. Некоторые из них необходимы

для создания и вербовки новых типов войск. Другие сооружения имеют чисто экономический характер. Есть и такие, которые выполняют вспомогательные функции, например, повышают боевой дух защитников замка.

Строительство в замке, как и создание самого замка, — занятие расточительное. Заниматься им может только тот, кто имеет хороший доход от исследовательской деятельности. Но если этого не делать, не будет и успехов на военном поприще.

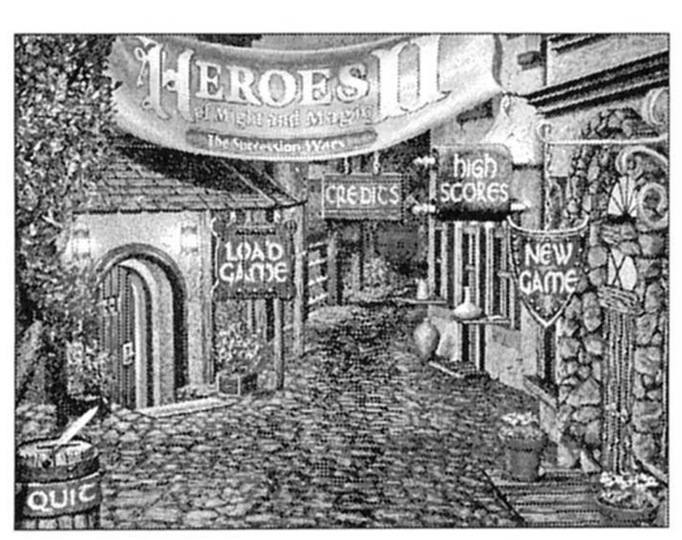
Военная деятельность

Это кульминация всех прочих видов деятельности. Для того чтобы добывать ресурсы, нужны армии. Чтобы защищать построенные сооружения, тоже нужны армии. Таким образом, войска нужны для того, чтобы производить новые войска. А чтобы производить много войск, нужно иметь много войск. Так образуется замкнутый круг, лежащий в основе любой гонки вооружений. Главная задача игрока — как можно быстрее развить эту гонку, ведь скоро придут враги и в бою начнется выяснение вопроса, чей же «замкнутый круг» оказался шире.

Начало игры

Стартовый экран

Запустив игру, вы попадаете в стартовое меню, стилизованное под тихую улочку средневекового городка.



Обратите внимание на дверцу погребка в центре экрана. За ней вас ждет сюрприз.



Здесь видны следующие пункты:

- **New Game** — начать новую игру;
- **Load Game** — загрузить с жесткого диска ранее отложенную игру;
- **Credits** — получить информацию о разработчиках программы;
- **High Scores** — таблица лучших достижений участников игры;
- **Quit** — окончание игры и выход из программы.

Выбор вида игры

Выбор пункта **New Game** позволяет начать новую игру — выбрать сценарий или кампанию и произвести необходимые настройки. Наличие большого количества настроечных возможностей по каждому сценарию делает эту игру особенно интересной, поскольку любой сценарий можно разыгрывать многократно, пробуя свои силы в игре за разных героев и экспериментируя с выбором уровня сложности.

В вашем распоряжении три способа ведения игры:

Standard Game — розыгрыш отдельного сценария;

Campaign Game — розыгрыш кампании;

Multiplayer Game — многопользовательский вариант игры против одного или нескольких партнеров.

Настройка сеанса игры

Поскольку кампания представляет собой последовательность из нескольких миссий (сценариев), то для ознакомления с игрой рассмотрим сначала настройку одного отдельно взятого сценария. Переход осуществляется нажатием кнопки **Standard Game**.



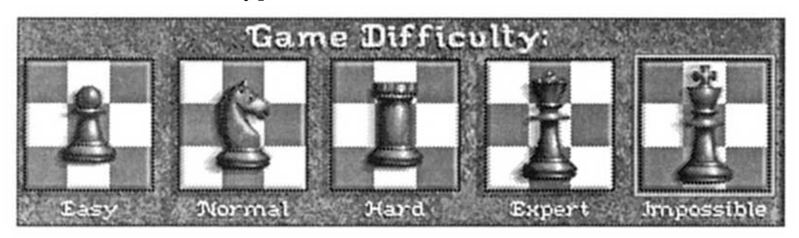
Выбор сценария

Нажатием на кнопку **Select** вы получаете доступ к меню, с помощью которого можно выбрать сценарий. Кроме тех сценариев, которые поставляются вместе с

игрой, здесь также можно загрузить сценарий, сделанный собственноручно с помощью редактора, или сценарий, полученный от друзей и знакомых, а также поступивший по каналам электронных сетей. Читатели нашей книги, которые приобрели ее вместе с сопроводительным CD-ROM (поставляется отдельно), найдут на нем представительную коллекцию подобных авторских сценариев.

Выбор уровня сложности

От этого выбора во многом зависит характер игры. Одни и те же сценарии могут совершенно по-разному разыгрываться в зависимости от установленного уровня сложности. Таких уровней сложности пять:



Легкий Нормальный Трудный Особо трудный «Невозможный»

Уровни *Easy* и *Normal* рекомендуются тем, кто любит игры, протекающие динамично. Здесь достаточно быстро происходит развитие замков, в армию поступают многочисленные отряды, сражения носят массовый и кровопролитный характер.

Уровень *Hard* считается наиболее сбалансированным. Это действительно трудная игра, но при аккуратном подходе, отсутствии ошибок и тщательном анализе обстановки все штатные сценарии игры проходимы на этом уровне.

Уровень *Expert* рассчитан на аналитиков, любящих подолгу размышлять над каждым ходом, бережно расходовать каждую монету и каждого бойца.

Уровень *Impossible*, несмотря на свое название, все-таки не является «невозможным» — скорее его можно назвать «не всегда возможным». В некоторых сценариях он становится возможным, если найти какую-то скрытую «изюминку». В некоторых сценариях он возможен не для всех героев. Начиная игру за одних героев, решение можно найти, начиная за других — не всегда. Этот режим не просто для аналитиков, а для тех, кто любит заниматься исследованиями и готов часами изучать, к каким последствиям приводит тот или иной шаг, каким бы мелким и незначительным он ни выглядел. Решение дебютов на этом уровне сложности устроит тех, кто любит шахматные задачи.

Выбор противника

В однопользовательской игре противник всегда один — компьютер, а точнее говоря, искусственный интеллект, созданный авторами программы. В многопользовательской игре можно задать, за какого из шести противников будет играть каждый партнер.

Выбор профессионального класса героя

Не для всех сценариев, но для большинства здесь можно задать профессиональный класс вашего героя. Таких классов — шесть. У каждого есть свои достоинства и недостатки (мы подробно рассмотрим их ниже), и в зависимости от этого выбора игра может протекать по-разному. Особенно важен этот выбор при игре на уровне сложности *Impossible*.

Barbarian	Варвар	**Sorcerer**	Волшебница
Knight	Рыцарь	**Warlock**	Колдун
Necromancer	Некромант	**Wizard**	Волшебник

Кроме жесткого задания класса будущего героя здесь еще предусмотрен случайный вариант — *Random*, когда класс вашего героя будет определен случайным образом.

Параметры сценария

Программа **Heroes of Might & Magic 2** устроена так, что содержание сценария в первую очередь определяется картой уровня. Карты различаются размерами, насыщенностью препятствиями (непроходимыми или труднопроходимыми), насыщенностью игровыми объектами, ресурсами, шахтами, монстрами и т.п.

Размер карты указан обозначением:



S	**Small**	малый;
M	**Middle**	средний;
L	**Large**	большой;
XL	**eXtra Large**	сверхбольшой.

Размер карты напрямую связан с продолжительностью игры. Чем он больше, тем дольше длится игра. Здесь же указан параметр сложности карты (**Map Difficulty**). Он определяется тем, насколько насыщена карта всевозможными препятствиями. Уровень сложности карты оказывает влияние на итоговую оценку.

Этих уровней сложности четыре:

Easy	простая карта;
Normal	карта обычной трудности;
Hard	карта повышенной трудности;
Expert	особо трудная карта для опытных игроков.

Сложность карты задается автором в редакторе.

Кроме карты на содержание сценария оказывают влияние также условия победы и поражения. В списке сценариев эти условия показаны графически с помощью двух рядов пиктограмм.



Выигрышем считается победа над **всеми** отрядами врагов и захват **всех** их поселений. Проигрыш, соответственно, наоборот — утрата **всех** своих замков и городов. Если в течение игровой недели после потери последнего города вы не найдете нового обиталища, игра закончится вашим поражением.



Выигрышем считается захват конкретного города или замка. Соответственно, поражением считается утрата указанного замка.



Выигрышем считается победа над армией, которой руководит заданный в условии герой. Соответственно, поражением считается гибель заданного по условию игры героя.



Эта пиктограмма показывает, что условие победы обычное — полный разгром всех вражеских армий и захват вражеских замков и городов, но есть ограничения по времени. Победу надо одержать не позднее указанного срока. Условием проигрыша является несоблюдение данного срока.



Эта пиктограмма показывает, что целью игры является розыск некоего артефакта. Выигрывает тот, кто найдет его первым.



Этим символом отмечаются сценарии, рассчитанные на кооперативную игру. Вам будет указано, какие из прочих воюющих сторон являются для вас не врагами, а союзниками, вместе с которыми вам предстоит разгромить объединенную коалицию противников.



Есть сценарии, которые можно завершить «мирным путем», собрав достаточно большую сумму денег, указанную в задании. Такое условие победы обозначено стопкой золотых монет.

В принципе все виды условий победы могут быть сведены к «нормальным» условиям, то есть к полной победе над всеми вражескими армиями и захвату всех замков.

Управление программой

Игра происходит в двух режимах: походном (*Adventure Mode*) и боевом (*Combat Mode*). В походном режиме ваши герои занимаются исследовательской деятельностью, а в боевом — военной деятельностью. Начинается игра в походном режиме.

Походный режим

Управление игрой в этом режиме производится мышью с помощью контрольной панели. Однократное нажатие левой кнопки выполняет команду «Выбор», а двукратное — запускает действие.

С помощью контрольной панели вы можете:



- выбрать героя (если их несколько);
- выбрать замок или город и войти в него;
- отдать команду;
- получить информацию.

Назначение кнопок контрольной панели.



Выбор героя. Справа и слева от его портрета есть две вертикальные шкалы. Левая показывает запас хода, правая — запас магической энергии (маны).



Выбор замка. Если в правом верхнем углу иконки стоит крестик, значит, на этом ходу вы в данном замке уже были и что-то в нем построили (в каждом замке можно строить только по одному сооружению за ход).



Переход к следующему герою. Если эта кнопка затемнена, значит, все герои уже завершили свой ход — можно передавать ход противникам.



Выполнить движение. Герой пойдет туда, куда вы укажете мышкой на карте игрового поля. Его можно отправить в путь и двойным щелчком левой кнопки по пункту назначения.



Информационная кнопка. С ее помощью можно получить статистические данные о своих героях, замках, городах, шахтах, наличных ресурсах.



Использование магии. Магические заклинания бывают двух типов: походные (*Adventure Spells*) и боевые (*Combat Spells*). В походном режиме герой может применять только походные заклинания, если они у него есть.



Кнопка **«Конец хода»**. После ее нажатия ход передается соперникам. В этот же момент программа выполняет «автосохранение» игры, так что, если вы на следующем ходу убедитесь, что забыли что-то сделать, у вас есть возможность вернуться к концу предыдущего хода, загрузив файл с названием **Autosave**.



Дополнительные команды.

Их четыре:



напоминание о поставленной задаче;



показ масштабируемой карты исследованного мира;



показ карты захоронения Уникального Артефакта (*Ultimate Artifact*);



команда на розыск Уникального Артефакта.

СПРАВКА

Задача по поиску Уникального Артефакта встроена во многие сценарии как дополнительная тема для исследования мира. Если такой артефакт в игре присутствует, то только один. Это особо ценный предмет, обладающий уникальными магическими свойствами. Он может чрезвычайно сильно изменить персональные параметры героя и повлиять на ход игры.



Кнопка меню системных команд:

New Game — начать новую игру;
Load Game — загрузить отложенную игру;
Save Game — сохранить состояние программы на жестком диске;
Quit — выключение программы.



Кнопка меню дополнительных настроек игры:

Music — включение/выключение музыки и регулировка громкости;

Sound — включение/выключение звука и регулировка громкости;

Music Type — регулировка качества музыки;

Speed — регулировка скорости передвижения ваших героев;

Enemy Speed — регулировка скорости передвижения героев противника. Здесь же вы можете совсем отключить наблюдение за их перемещением;

Show Path — если эта опция включена, то первым щелчком мышкой по карте вы задаете направление движения героя, а вторым — отправите его в путь. Если же отключена — он сразу начнет перемещение;

Interface — выбор варианта оформления при игре за «светлые» или «темные» силы;

Video — включение/выключение изображения видеовставок в режиме с чередованием строк (*interlaced*). При этом несколько портится качество изобра-

жения, но зато увеличивается скорость демонстрации видео. Важно при использовании на медленных компьютерах;

Mouse Cursor — выбор цвета курсора мыши (только в системе Windows 95).

Боевой режим

Боевой режим начинается после встречи с армией соперника. Сражение разыгрывается на специальном экране. Правила розыгрыша сражения — следующие.

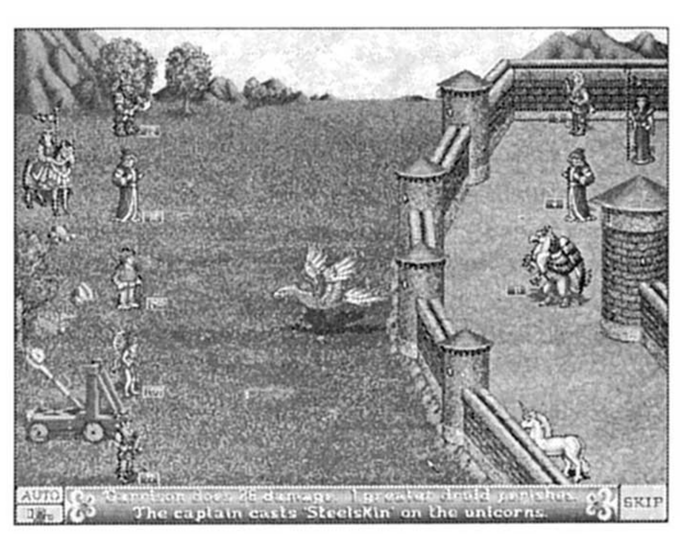
1. Боевые единицы ходят в соответствии с очередностью, которая зависит от скорости существ: чем она выше, тем раньше ходит боевая единица. Магические заклинания, воздействующие на скорость существ, вносят изменение в порядок обмена ударами.

2. В то время когда очередь хода принадлежит «своему» отряду, герой может применять магию — по одному заклинанию за такт сражения.

3. Ход боевой единицы может состоять в перемещении и атаке. По тому, как эти действия выполняются, все боевые единицы можно разделить на три группы:

- обычные;
- летучие;
- дальнобойные.

Обычные отряды могут перемещаться на столько клеток, каков их параметр скорости. Наземные препятствия для них непреодолимы. Перемещение может сопровождаться атакой.



Штурм замка.

Дальность перемещения летучих существ неограниченна, и на них не действуют наземные препятствия. Они тоже могут перемещаться и атаковать на одном ходу.

Дальнобойные существа не могут сочетать атаку и перемещение. Они либо перемещаются, либо атакуют.

4. Атакованный отряд имеет право на один ответный удар вне своей очередности хода. Боевая единица, атакованная метательным оружием, ответный удар не наносит.

5. Дальнобойные отряды могут применять метательное оружие, только если соседние с ними поля не заняты противником. Если противник рядом, существа считаются «связанными» и могут действовать как обычные существа. При этом в атаке они «штрафуются», и сила их удара значительно понижается.

6. У многих существ есть дополнительные способности, которые могут вносить изменения в правила, перечисленные выше. Дополнительные способности мы рассмотрим в главе, посвященной боевым единицам.

Управление войсками в бою осуществляется с помощью мыши. Тот отряд, который должен в настоящее время ходить, подсвечивается по контуру. Курсор мыши контекстно чувствителен. В зависимости от возможности ваших действий он принимает разный вид:

 переместиться;

 перелететь;

 атаковать;

 атаковать дальнобойным оружием;

 атаковать дальнобойным оружием через препятствие, например, стену замка (при этом сила удара уменьшается наполовину);

 нет хода;

 получение информации о противнике;

 управление героем.



Если указать мышкой на изображение героя, вы получите дополнительное меню из четырех пунктов.





Применить магию.



Прервать сражение. Бой считается проигранным, а героя вы теряете. Впрочем, не навсегда. В течение данной игровой недели его можно найти в одном из своих замков и призвать на службу. Он поступит вместе со всем накопленным боевым опытом, боевыми навыками и собранными артефактами.



Капитуляция. Заплатив выкуп, можно выйти из боя вместе с оставшимися войсками. Сумма выкупа зависит от того, сколько войск выводит из окружения герой. Как и после бегства, героя можно разыскать в одном из своих замков в течение текущей игровой недели. Если его вновь принять на службу, он вернется с подчиненными войсками.



Возврат.



Эта кнопка, расположенная в левом нижнем углу экрана, предоставляет дополнительные возможности по управлению игрой в боевом режиме. Нажатием на нее вызывается меню дополнительных настроек. Особое внимание обратите на следующие клавиши:



включение шестиугольной сетки. Это поможет вам точно оценивать тактическую ситуацию и не совершать досадных промахов, случайно подставив боевую единицу под удар противника;



включение информации о монстрах. Это поможет просчитать возможный результат атаки и оценить ее последствия. Необходимые расчетные формулы мы приведем ниже, после того как разберемся с параметрами боевых единиц.

Герои

Параметры героев

Каждый из созданных вами героев обладает определенным набором параметров и полезных навыков. По ходу игры вместе с приобретением боевого опыта значения этих параметров и навыков повышаются. Персональные параметры бывают двух типов: основные и дополнительные.

Основные параметры героев

Attack (At) — сила атаки. Этот параметр участвует в расчете величины поражения, которое наносят войска героя при атаке монстров.

Defence (Df) — стойкость в защите. Этот параметр участвует в расчете величины повреждения, которое получают подчиненные герою войска при магическом или физическом ударе.

Spell Power (Sp) — магическая сила. Выражает силу действия магических заклинаний героя или продолжительность их действия.

Knowledge (Kn) — знание. Выражает количество магической энергии (маны), которой обладает герой. По мере истощения магической энергии ему приходится уходить на «подзарядку», поэтому чем выше данный параметр, тем стабильнее и надежнее герой.



Дополнительные параметры героев

Этих параметров два.

Luck — удача. В бою высокий параметр удачи способствует нанесению особо мощных ударов, при которых противник получает увеличенное повреждение.

Morale — мораль. Высокий параметр морали позволяет отрядам, находящимся под управлением героя, иногда производить двойную атаку. Двойная атака намного лучше обычной, поскольку при повторном ударе враг не наносит ответный удар. При низком параметре морали, наоборот, подчиненные войска могут отказываться повиноваться и пропускают ход.

Профессиональный класс героев

Как это принято в ролевых играх, герои могут иметь различные профессиональные классы. Всего в **Heroes of Might & Magic 2** задействовано шесть профессиональных классов героев. Они различаются начальными установками основных персональных параметров, а также типами замков, присущих каждому герою. Одновременно с разными типами замков различные виды героев получают различные типы боевых отрядов, хотя в дальнейшем по ходу игры могут этими отрядами обмениваться и водить в бой сложные армии, составленные из отрядов разных типов. Разным классам героев также по-разному дается освоение магии и многих прочих полезных навыков.



Краткая характеристика профессиональных классов героев

Barbarian — варвар. Отличается большой физической силой, пренебрежительным отношением к доспехам и ко всем видам магии. От рождения не имеет магических способностей и для того, чтобы как-то их развивать, должен сначала построить в своем замке здание магической гильдии (*Magic Guild*) и купить в ней книгу заклинаний (500 золотых монет).

Варвары тяготеют к природе, и многие войска в их армиях составлены из диких или мифических существ. В начале игры варвары имеют то преимущество, что в состав их армии входят волки — недорогие, стремительные звери, способные наносить по две атаки за один удар. Самые сильные войска варваров — циклопы. Они не отличаются выдающимися параметрами по сравнению с лучшими войсками других классов героев. Поэтому варвары представляют наибольшую угрозу в самой трудной, начальной стадии игры.

Knight — рыцарь. Если он и уступает в физической силе варвару, то компенсирует это интеллектом и благодаря этому умеет грамотно пользоваться доспехами. Соответственно, у него лучше поставлена оборона. Отличительной чертой отрядов, присущих рыцарю, является сравнительно невысокая цена, поэтому при игре в условиях нехватки финансов рыцарь — наиболее удачный персонаж для дебюта. Самые сильные войска рыцаря — паладины и крестоносцы. Они уступают лучшим войскам других героев, но по соотношению качество/цена это очень выгодные войска.

Рыцарь имеет кавалерию, отличающуюся высокой скоростью. Его витязи (*Champions*) — одни из самых быстрых существ в игре. Имея в армии отряд таких воинов, рыцарь почти всегда сохраняет за собой право первого удара и уступает только волшебнице (*Sorceress*), если в ее армии присутствуют фениксы (*Phoenix*).

Necromancer — некромант. Сильный маг, опирающийся в своем искусстве на черную магию и потусторонние силы. Его войска состоят из «нежити» (*Undead*). Это зомби, скелеты, вампиры и т. п. Отличительная особенность некроманта в том, что он по ходу игры развивает специфический навык некромантии (*Necromancy*), который позволяет ему оживлять часть павших во время боя бойцов, превращая их в скелеты. Эти «новобранцы» поступают к нему на вооружение совершенно бесплатно. Умело пользуясь таким навыком, некромант может выходить из сражений не только без потерь, но и с численным приростом армии.

Из существ, которые некромант может создавать в своем замке, надо отметить группу уникальных вампиров *Vampire Lord*, отличающихся способностью при ударе по врагу часть наносимого повреждения использовать для залечивания собственных ран.

При игре за некроманта стратегия во многом основывается на использовании вышеуказанных особенностей. Надо стремиться прежде всего к как можно более раннему созданию вампиров и к накоплению больших самовосстанавливающихся армий скелетов.

Sorceress — волшебница. Как женщина, она не отличается физической силой, и ее исходные параметры *Attack* и *Defence* невысоки, но она — весьма сильный маг и в самом начале игры обладает заклинанием *Bless*, позволяющим ощутимо поднять силу ее войск.

Замок волшебницы тоже имеет существенные особенности. Волшебницы легки, быстры и не очень расточительны. За этого персонажа особенно интересно играть на уровне сложности *Impossible*.

Трудности первого этапа развития волшебница с успехом компенсирует в дальнейшем. У нее есть отличная ударная сила — фениксы (*Phoenix*), которые хоть и уступают драконам, паладинам и титанам, но зато могут быть созданы раньше их. Стратегия игры за волшебницу сводится к простой формуле — «гонка за фениксами». Все, что способствует постройке здания *Red Tower*, должно развиваться и добываться в первую очередь. Все, что не требуется для этой главной цели, должно быть опущено.

Так, пещерные гномы (*Dwarves*), доступные волшебнице, могут оказаться «за бортом» и по ходу игры не потребоваться. Ее быстрые, легкие и дальнобойные войска позволяют ей быстро перемещаться, наносить удар первой, успеть переделать массу дел и доставить много неприятностей нерасторопным соперникам.

Warlock — колдун. Как и волшебница, не обладает большой физической силой, но является магом с выдающимися врожденными способностями, правда, иного направления. Если у волшебницы магия скорее лечебная и защитная, у колдуна она агрессивная.

Колдун — «поздний строитель». Его сооружения строятся не быстро, но зато ему доступны самые сильные войска в игре — черные драконы (*Black Dragons*). Дебютные проблемы колдун также решает относительно просто за счет того, что ему вскоре после старта доступны два вида сильных летучих существ и один вид дальнобойных.

Наиболее трудная часть игры за колдуна — средняя, когда его соперники уже развили свои замки и могут создавать существ высшего класса, а ему еще приходится довольствоваться войсками средней силы.

В целом считается, что игра за колдуна — самая простая, хотя есть любители волшебников (*Wizard*), готовые с этим утверждением поспорить.

Wizard — волшебник — наиболее сбалансированный персонаж. Он наиболее ровно проходит и дебютную, и среднюю, и финальную стадии игры. Ему есть что противопоставить своим соперникам и в защите, и в нападении. Самые слабые войска волшебника — хоббиты (*Halflings*) — тем не менее превосходят слабейшие войска его конкурентов. Самые сильные войска волшебника — титаны (*Titans*) — лишь немного уступают черным драконам. Волшебник — «быстрый строитель», особенно если не отвлекается на промежуточные дела, а все развитие подчинил одной цели: «Как можно быстрее создать титанов».

Сравнить параметры героев в начальной стадии игры можно с помощью следующей таблицы:

Герой	*Attack Атака*	*Defence Защита*	*Spell Power Магическая сила*	*Knowledge Знания*
Barbarian	3	1	1	1
Knight	2	2	1	1
Necromancer	1	0	2	2
Sorceress	0	0	2	3
Warlock	0	0	3	2
Wizard	0	1	2	2

Как видно из таблицы, варвар и рыцарь специализируются в боевых искусствах, прочие герои — в магии. По ходу игры с приобретением боевого опыта у героев неуклонно растут значения этих параметров, но у всех по-разному, особенно до тех пор, пока герои не достигнут десятого уровня опытности. После этого показатели развития разных параметров начинают выравниваться, хотя врожденная специализация все-таки сказывается. Только рыцарь после достижения десятого уровня развития становится универсалом с равной вероятностью повышения всех параметров: 25%—25%—25%—25%.

Профессиональные навыки героев

Кроме четырех основных и двух дополнительных параметров каждый герой может обладать полезными навыками. Эти навыки тоже приходят постепенно с накоплением боевого опыта или в результате обучения.

Всего в игре используется 14 профессиональных навыков. У каждого навыка есть три ступени развития:

- **Basic** первичное владение навыком;
- **Advanced** навык достаточно развит;
- **Expert** высшая степень владения навыком.

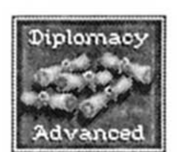
Все навыки непереходящи. В отличие от имущества и снаряжения их нельзя передать от одного героя другому. Каждый герой развивает навыки самостоятельно. По мере накопления боевого опыта происходит повышение тех или иных навыков. В программе это организовано так, что вам на выбор предлагаются два навыка, из которых вы можете выбрать один для повышения. Какие навыки вам будут предложены — зависит от профессионального класса героя и от случайности. Навыки предлагаются случайным выбором, но вероятность выпадания навыка, соответствующего данному классу, может быть в 3—5 раз выше, чем вероятность навыка не соответствующего. Есть и такой навык, как *Necromancy*, который с большой вероятностью достается некроманту, с очень малой вероятностью колдуну и никогда не достанется героям прочих классов.



По определению, это искусство стрельбы из лука, но в данной программе, как и в большинстве ролевых игр, этот навык надо понимать шире. Это мастерство владения **любым** метательным оружием: луком, арбалетом, пращой, магическими снарядами и зарядами и даже просто камнями. Чем выше навык, тем большее поражение наносят врагу дальнобойные войска. При минимальном развитии навыка (*Basic*) эффективность стрельбы увеличивается на 10 процентов. При максимальном (*Expert*) — на 50%.



Навык стрельбы из катапульты. Необходим при осаде и штурме замков. Чем выше навык, тем быстрее будут разрушены стены замка и войска смогут атаковать противника, засевшего за стенами укреплений.



Дипломатия, умение вести переговоры. В походах нередко встречаются разрозненные отряды нейтральных существ. Обычно встреча с ними заканчивается битвой. В крайнем случае, если ваша армия имеет ощутимый перевес, они убегают, не атакуя. Если же у вас развиты дипломатические способности, то встреча с таким отрядом может не только не привести к битве, но и позволить принять эти нейтральные войска к себе на службу. Чем выше навык, тем большее пополнение вы соберете. Правда, этим наемникам приходится платить немалые деньги, но войска редко даются даром.



«Орлиный глаз» — это умение подсмотреть, как в бою противник применяет какое-либо заклинание, выучить его наизусть и скопировать в собственную магическую книгу. Чем выше навык, тем больше вероятность успешного перехвата вражеского заклинания и тем выше уровень перехватываемых заклинаний.



Умение правильно вести дела и управлять хозяйством. Дает прибыль от 100 монет в день (*Basic*) до 500 (*Expert*).



Умение руководить войсками, личный авторитет. Чем выше этот параметр, тем выше моральный уровень армии. Очень важен при командовании сборными отрядами, состоящими из разнородных войск. Обычно, если в одной армии присутствует более двух типов войск (относящихся к героям разных классов), начинает падать моральный уровень, и войска пропускают ходы в бою. При высоком показателе лидерства авторитет полководца может не только парировать это неприятное явление, но и добиться от своих подчиненных двойных атак за один ход.

Примечание. Варвар владеет этим навыком на базовом уровне «от рождения» и сразу способен вести в бой разнородные части. Некромант вообще не владе-



ет этим навыком и не может его развивать. Его войска часто страдают от недостатка морального духа, но зато он компенсирует это своим уникальным навыком *Necromancy* (см. ниже).



Влияет на длину хода (только на суше). Важнейший параметр на всех этапах игры. Армия, способная перемещаться быстрее противника, может навязывать ему свою стратегию, а не играть пассивную роль. Этот параметр сильно влияет на экономику. Быстрый и неуловимый отряд успевает завладеть большим количеством ресурсов и рудников.



Повышает параметр удачи.



Мистицизм — умение общаться с богами. Ускоряет регенерацию магической силы в походе. Обычно для полного восстановления магической энергии (маны) герой должен посетить замок, в котором есть магическая гильдия, и провести в нем хотя бы одну ночь. В походе же магическая энергия восстанавливается крайне медленно. Если герой владеет мистицизмом, этот процесс идет заметно быстрее.



Навигация. Увеличивает длину хода в плавании по воде. В программе есть сценарии, в которых этот навык оказывается одним из важнейших.



Некромантия. Часть павших воинов после боя может превратиться в скелеты и перейти под управление некроманта. Чем выше навык, тем больше процент таких регенераций. Этим навыком может владеть и пользоваться в полной мере только некромант и в малой степени колдун.



Навык следопыта. Уменьшает величину снижения скорости при движении по пересеченной местности. Как и *Logistics*, влияет на величину хода и потому чрезвычайно важен, особенно если вы разыгрываете сценарий, в котором отмечена высокая сложность карты (*Hard* или *Expert*).



Навык разведчика. Увеличивает радиус обзора игрового пространства героя в походе. На практике ценен в начальных стадиях игры.



Мудрость. Без этого навыка герой не может изучать и применять заклинания выше второго уровня. Только когда этот навык достигает значения *Expert*, у героя появляется возможность изучения заклинаний высшего, пятого уровня. Этот навык наиболее важен для магов — они его развивают лучше всего.

Особенности развития навыков героями разных классов

Разные герои по-разному развивают профессиональные навыки. В игре это определяется таблицей вероятности. Благоприятные для героя навыки развиваются в 4—5 раз быстрее, чем малоблагоприятные. Поскольку развитие очередного навыка происходит путем выбора одного из двух предложенных, всегда целесообразно развивать сначала тот, который для данного героя встречается реже, поскольку более частый придет сам собой.

Профессиональный класс	*Навыки, развиваемые ускоренно*	*Навыки, развиваемые замедленно*
Варвар	Pathfinfing	Wisdom
	Scouting	Mysticism
	Archery	Leadership
Рыцарь	Leadership	Eagle Eye
		Mysticism
Некромант	Necromancy	Archery
	Wisdom	Scouting
		Leadership
Волшебница	Wisdom	*
	Luck	
	Navigation	
Колдун	Wisdom	*
	Mysticism	
	Scouting	
Волшебник	Wisdom	*
	Mysticism	
	Eagle Eye	

**** Прочие навыки эти герои развивают достаточно равномерно без ощутимых провалов.***

Боевой опыт (*Experience*)

«Воспитание» героя состоит в постепенном и регулярном повышении его основных боевых параметров и полезных навыков. Для этого в программе есть несколько способов.



Во-первых, в различных точках игрового пространства есть пункты, в которых герой может пройти обучение или тренировку и тем самым поднять один или несколько параметров. Второй способ состоит в сборе магических артефактов, наличие которых влияет на боевые параметры. Третий способ, наиболее универсальный, связан с накоплением боевого опыта (*Experience*).

С приростом боевого опыта герой повышает свой боевой уровень (*Level*). Боевой опыт накапливается непрерывно — каждое выигранное сражение увеличивает его. Уровень же повышается дискретно, после того как герой набрал очередное пороговое значение опыта. Шкала, связывающая опыт и уровень, — прогрессивная. В начале игры новый уровень дается за набранные 1—2 тысячи единиц опыта. В финальной части игры приходится набирать десятки тысяч единиц опыта, чтобы повысить уровень.



При каждом очередном повышении уровня происходят два события. Во-первых, случайным образом увеличивается на единицу один из четырех основных параметров. Во-вторых, вам на выбор предлагается увеличить один из полезных навыков. Вероятность выбора повышаемого параметра и навыка связана с профессиональным классом героя. В начале игры маги лучше развивают параметры *Spell Power* и *Knowledge*, а рыцарь и варвар — параметры *Attack* и *Defence*. После достижения героем десятого уровня скорость развития разных параметров у героев выравнивается, хотя тенденции все-таки сохраняются.

Механика игры построена таким образом, что боевые параметры героя в сражении прибавляются к боевым параметрам подчиненных им войск. Это значит, что вместо того чтобы собирать большие армии и тратить на них много денег, имеет смысл заняться «воспитанием» героя и увеличивать силу армии не столько количественно, сколько качественно.

СПРАВКА

*В среде играющих в **Heroes of Might & Magic 2** появился термин «Абсолютный Герой». Так называют самого сильного из всех героев, находящихся под управлением играющего, если прочие герои передают ему лучшие войска и найденные по ходу игры артефакты. В программе есть сценарии, которые наилучшим образом проходятся путем создания такого «Абсолютного Героя», в частности это все сценарии, в которых для победы требуется захватить какой-то конкретный замок или уничтожить конкретного героя противника.*

Экран параметров героя

Самый удобный способ быстро узнать все о своем герое — это дважды щелкнуть мышкой по его портрету на панели управления. Вы получите информационный экран, представленный на рисунке.

На этом экране обратите внимание на правое верхнее окно, в котором изображаются дополнительные параметры героя — мораль и удача. Это окно интерактивно. Щелкнув мышкой по отдельным фрагментам этого окна, можно получить важную информацию:



чему равен параметр морали (*Morale*), что и как на него влияет;



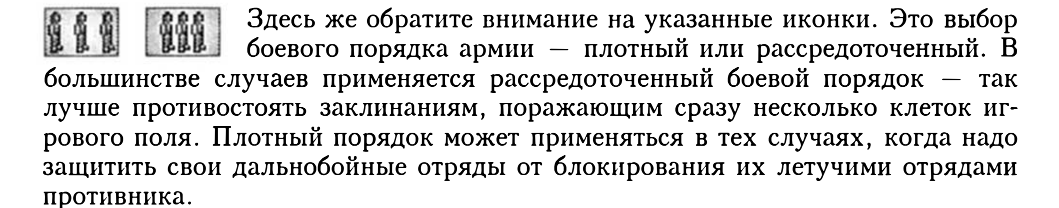
чему равен параметр удачи (*Luck*), что и как на него влияет;



каков уровень опытности героя и сколько пунктов опыта осталось набрать для перехода на очередной уровень;



максимально возможное значение магической энергии (маны) и сколько ее в данный момент осталось.



Здесь же обратите внимание на указанные иконки. Это выбор боевого порядка армии — плотный или рассредоточенный. В большинстве случаев применяется рассредоточенный боевой порядок — так лучше противостоять заклинаниям, поражающим сразу несколько клеток игрового поля. Плотный порядок может применяться в тех случаях, когда надо защитить свои дальнобойные отряды от блокирования их летучими отрядами противника.



Монстры Heroes of Might & Magic 2

Классификация боевых единиц

Всего в этой игре вы можете встретить до 66 различных существ (монстров). Они разбиты на восемь групп по соответствию различным классам героев. С каждым профессиональным классом героя связана своя группа существ — они, как правило, набираются в замках, принадлежащих героям, хотя некоторых из них можно рекрутировать и в небольших поселках, встречающихся на карте местности.

Кроме этих шести основных групп боевых единиц в программе есть еще две, которые не могут быть набраны в замках. Седьмая группа — группа «прочих существ» — представлена существами, которых можно набрать только во время похода. Последняя, восьмая группа — «группа четырех стихий». В нее входят четыре элементали (стихии). Нанять их на службу невозможно, но их можно привлечь с помощью *заклинания призыва* (*Summon*).

По ходу игры надо следить за тем, какие существа из каких групп входят в состав вашей армии. Если собирать армию из разнородных отрядов, в ней падает моральный дух, уменьшается параметр *Morale* и в бою войска штрафуются пропуском хода. Это весьма неприятное наказание. Допустимо иметь в одной армии не более двух типов войск, относящихся к разным группам. При появлении отряда, относящегося к третьей группе, начинает действовать штраф. С этим борются путем повышения личного авторитета полководца (навык *Leadership*). Когда этот навык высок, полководец может позволить себе набирать разношерстные армии без серьезных последствий.

Параметры боевых единиц

Каждая боевая единица обладает своим уникальным набором из восьми параметров, но некоторые из них обладают еще и дополнительными специальными свойствами, которые надо знать и умело использовать.

HP — Hit Points — величина максимально допустимого повреждения, при превышении которого существо погибает.

Dm — Damage — наносимое повреждение. Оно измеряется в тех же единицах *HP* и показывает, насколько уменьшается параметр *HP* противника, если данная боевая единица нанесет ему точный удар. Параметр *Damage* аккумулируется. Если атакует группа из 20 существ и каждое существо при этом наносит повреждение *Dm=2*, то суммарное повреждение отряда противника будет равно 40 единицам *HP*.

Параметр *Dm* в отличие от прочих параметров не является жестко фиксированным и может иметь небольшой разброс, зависящий от случайности.

A — Attack — сила удара в атаке. Выше мы говорили о том, что величина наносимого повреждения при **точном** ударе определяется параметром *Dm*, но еще надо разобраться, насколько нанесенный удар был точен. Сможет ли атакующий «пробить» защиту противника, зависит от того, насколько высок у него параметр *Attack*.

D — Defence — параметр защиты. Действует противоположно параметру *Attack*. Степень «пробоя» защиты понижается, если у атакуемого высокий параметр *Defence*.

S — Speed — скорость передвижения. Определяет, на сколько клеток за один ход перемещается отряд в бою. Может принимать значения от 2 до 7. Но у скорости есть еще одна важная функция. От нее зависит порядок обмена ударами. Чем выше скорость, тем раньше наносит удар этот отряд. Право первого хода нередко позволяет выиграть тяжелое сражение. Скорость особенно важна, когда вы имеете дело с дальнобойными отрядами, владеющими метательным оружием. Чем быстрее вы к ним подберетесь и блокируете, тем меньше потерь понесете.

F — Fly — способность летать.

Sh — Shots — количество зарядов для существ, обладающих дистанционным оружием.

C — Cost — стоимость существа. Этот параметр чисто экономический. Разумеется, чем мощнее боевая единица, тем дороже она стоит.

Sp — Special — наличие дополнительных специальных свойств. Знание этих свойств важно для понимания происходящего на поле боя.

Расчетная формула

Зная методику, по которой компьютер рассчитывает исход сражения, вы можете предварительно оценить результат каждого удара, наносимого или получаемого вашими существами. Для того чтобы во время битвы иметь «перед глазами» информацию о боевых параметрах своих и вражеских войск, можно включить режим показа информации о монстрах. Это делается в меню, доступ к которому открывается указанием на иконку, находящуюся в левом нижнем углу экрана сражения.

Расчет выполняется в четыре действия.

Действие первое

Рассчитывается *базовая* величина повреждения. Величина наносимого повреждения (*Dm*) одного атакующего существа умножается на размер отряда. Например, если в отряде 20 кавалеристов, каждый из которых наносит повреждение от 5 до 10 единиц, то суммарное повреждение может быть от 100 до 200



единиц *HP*. Для справки: этого недостаточно, чтобы убить одним ударом черного дракона, имеющего жизненную силу 300 единиц *HP*.

Действие второе

Рассчитывается степень «пробоя» защиты. Для атакующей стороны складываются параметры *Attack* атакующего отряда и полководца. Для защищающейся стороны складываются параметры *Defence* защищающегося отряда и его полководца. Рассчитывается разница.

Действие третье

Если суммарная сила атаки нападающего отряда оказалась больше или меньше, чем суммарная стойкость в защите обороняющегося отряда, то *базовая* величина суммарного повреждения модифицируется (пересчитывается). За каждую единицу превышения атаки над защитой размер наносимого повреждения увеличивается на 10%, но не может превысить 300%.

Если же суммарная сила атаки меньше, чем стойкость в защите, то за каждый недобранный балл размер повреждения уменьшается на 5%, но не может быть меньше, чем 30%.

Действие четвертое

Рассчитав величину повреждения *Dm*, можно оценить, сколько существ противника погибнет после такого удара. Так, например, если удар силой 200 был нанесен по кавалеристам (HP=30), то от него погибнут шесть кавалеристов (Dm=180) и еще останется накопленное повреждение, равное 20 единицам.

Пользуясь этими расчетами, необходимо помнить, что, во-первых, дальнобойные существа штрафуются, когда наносят удар через препятствие, например при штурме замков. Во-вторых, они штрафуются, если наносят удар не метательным оружием, а холодным, когда противник стоит на соседних с ними клетках. В-третьих, к увеличению или уменьшению силы удара или величины повреждения могут приводить действующие в данный момент заклинания.

Справочные таблицы по боевым существам

Все встречающиеся в программе боевые существа представлены в нижеприведенных таблицах. Здесь они распределены по группам в зависимости от принадлежности к героям разных классов. В каждой группе существа приведены в порядке возрастания их стоимости. Особое внимание обратите на графу «Специальные свойства». Многие существа имеют уникальные особенности, вносящие изменения в обычную систему правил розыгрыша сражения.

Группа варвара (*Barbarian*)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Goblin (гоблин)	3	4	3	1	–	–	1–2	40	–
Orc (орк)	10	2	3	4	–	8	2–3	140	–
Orc Chieftain (орк-предводитель)	15	3	3	4	–	16	3–4	175	–
Wolf (волк)	20	6	6	2	–	–	3–5	200	+
Ogre (огр)	40	2	9	5	–	–	4–6	300	–
Ogre Lord (огр-лорд)	60	4	9	5	–	–	5–7	500	–
Troll (тролль)	40	4	10	5	–	8	5–7	600	+
War Troll (боевой тролль)	40	5	10	5	–	16	7–9	700	+
Cyclop (циклоп)	80	5	12	9	–	–	12–24	750	+

Группа рыцаря (*Knight*)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Peasant (крестьянин)	1	2	1	1	–	–	1–1	20	–
Archer (лучник)	10	2	5	3	–	12	2–3	150	–
Ranger (рейнджер)	10	4	5	3	–	24	2–3	200	+
Pikeman (копьеносец)	15	4	5	9	–	–	3–4	200	–
Veteran Pikeman (копьеносец-ветеран)	20	5	5	9	–	–	3–4	250	–
Swordsman (меченосец)	25	4	7	9	–	–	4–6	250	–
Master Swordsman (мастер-меченосец)	30	5	7	9	–	–	4–6	300	–
Cavalry (кавалерист)	30	6	10	9	–	–	5–10	300	–
Champion (витязь)	40	7	10	9	–	–	5–10	375	–
Paladin (паладин)	50	5	11	12	–	–	10–20	600	+
Crusader (крестоносец)	65	6	11	12	–	–	10–20	1000	+

Группа некроманта (Necromancer)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Skeleton (скелет)	4	4	4	3	–	–	2–3	75	–
Zombies (зомби)	15	2	5	2	–	–	2–3	150	–
Mutant Zombies (зомби-мутанты)	20	4	5	2	–	–	3–4	200	–



Группа некроманта (окончание)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Mummy (мумия)	25	4	6	6	–	–	3–4	250	+
Royal Mummy (королевская мумия)	30	5	6	6	–	–	3–4	300	+
Vampire (вампир)	30	4	8	6	+	–	5–7	500	+
Vampire Lord (лорд-вампир)	40	5	8	6	+	–	5–7	650	+
Lich (лич)	25	5	7	12	–	12	8–10	750	+
Power Lich (старший лич)	35	6	7	13	–	24	8–10	900	+
Bone Dragon (костяной дракон)	150	4	11	9	+	–	25–45	1500	+

Группа волшебницы (*Sorceress*)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Sprite (спрайт)	2	4	4	2	+	–	1–2	50	+
Dwarf (пещерный гном)	20	2	6	5	–	–	2–4	200	+
Battle Dwarf (боевой гном)	20	4	6	6	–	–	2–4	250	+
Elf (эльф)	15	4	4	3	–	24	2–3	250	+
Grand Elf (высший эльф)	15	6	5	5	–	24	2–3	300	+
Druid (друид)	25	5	7	5	–	8	5–8	400	–
Greater Druid (старший друид)	25	6	7	7	–	16	5–8	400	–
Unicorn (единорог)	40	5	10	9	–	–	7–14	500	+
Phoenix (феникс)	100	7	12	10	+	–	20–40	1500	+

Группа колдуна (*Warlock*)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Centaur (кентавр)	5	4	3	1	–	8	1–2	60	–
Gargoyle (гаржойл)	15	6	4	7	+	–	2–3	200	–
Griffin (грифон)	25	4	6	6	+	–	3–5	300	+
Minotaur (минотавр)	35	4	9	8	–	–	5–10	400	–
Minotaur King (король-минотавр)	45	6	9	8	–	–	5–10	500	–
Hydra (гидра)	75	2	8	9	–	–	6–12	800	+

Группа колдуна (окончание)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Green Dragon (зеленый дракон)	200	4	12	12	+	–	25–50	3000	+
Red Dragon (красный дракон)	250	5	13	13	+	–	25–50	3500	+
Black Dragon (черный дракон)	300	6	14	14	+	–	25–50	4000	+

Группа волшебника (*Wizard*)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Halfling (хоббит)	3	3	2	1	–	12	1–3	50	–
Boar (вепрь)	15	6	5	4	–	–	2–3	150	–
Iron Golem (железный голем)	30	2	5	10	–	–	4–5	300	+
Steel Golem (стальной голем)	35	3	7	10	–	–	4–5	350	+
Roc (птица рок)	40	4	7	7	+	–	4–8	400	–
Mage (маг)	30	5	11	7	+	–	7–9	600	+
Archmage (архимаг)	35	6	12	8	–	24	7–9	700	+
Giant (великан)	150	4	13	10	–	–	20–30	2000	+
Titan (титан)	300	6	15	15	–	24	20–30	5000	+

Группа прочих существ

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Rogue (разбойник)	4	5	6	1	–	–	1–2	50	+
Nomad (номад)	20	6	7	6	–	–	2–5	200	–
Ghost (привидение)	20	5	8	7	+	–	4–6	–	+
Genie (джин)	50	6	10	10	+	–	20–30	650	+
Medusa (горгона медуза)	35	4	8	9	–	–	6–10	500	+

Эти существа не создаются в замках. Их можно получить (да и то не всех) только путем вербовки в разбросанных по игровому полю походных лагерях. Привидения (Ghost) не вербуются.

Группа четырех стихий (*Elementals*)

Боевое существо	*HP*	*S*	*A*	*D*	*F*	*Sh*	*Dm*	*C*	*Sp*
Earth Elemental (элементаль земли)	50	3	8	8	–	–	4–5	–	+

Группа четырех стихий (окончание)

Боевое существо	HP	S	A	D	F	Sh	Dm	C	Sp
Fire Elemental (элементаль огня)	40	5	8	6	–	–	4–6	–	+
Water Elemental (элементаль земли)	45	4	6	8	–	–	3–7	–	+
Air Elemental (элементаль воздуха)	35	6	7	7	–	–	2–8	–	+

Эти существа (элементали) создаются только магическим путем.

Специальные свойства существ

Боевые параметры неплохо описывают боевые свойства различных существ, но в ходе игры необходимо также учитывать и то, что у многих есть какие-то специальные свойства. Наличие этих свойств отмечено в таблицах, а сами свойства приведены ниже (в алфавитном порядке).



Air Elemental — нечувствительны к тем видам магии, которые воздействуют на разум. Нечувствительны к метеоритному дождю. В результате заклинаний *Elemental Storm* и *Lightning Bolt* получают удвоенное повреждение.



Archmage — архимаги, как и обычные маги, в отличие от прочих существ, обладающих оружием дальнего боя, не штрафуются при атаке противника, находящегося на соседней клетке. Кроме того, имеется 20-процентная вероятность, что архимаг снимет благотворное действие заклинания, используемого в данный момент его противником.



Battle Dwarf — как и обычные пещерные гномы (*Dwarf*), имеют 25-процентный иммунитет против магии.



Black Dragon — черный дракон при ударе поражает сразу две клетки игрового поля и, как и все драконы, нечувствителен ко всем видам магии.



Crusader — крестоносец, как и паладин, имеет право на две атаки в нападении.



Cyclops — наносят поражение сразу на два игровых поля в направлении атаки и с вероятностью 20% могут применить парализующее заклинание *Paralyze*.



Dwarf — пещерные гномы имеют 25-процентный иммунитет против магии, то есть с вероятностью 25% магические заклинания против них не срабатывают.



Earth Elemental — нечувствительны к тем видам магии, которые воздействуют на разум. Нечувствительны к заклинаниям *Elemental Storm* и *Lightning Bolt*. В результате заклинания *Meteor Shower* получают удвоенное повреждение.



Elf — эльфы при стрельбе из лука наносят два удара за одну атаку.



Fire Elemental — нечувствительны к тем видам магии, которые воздействуют на разум, и к заклинаниям, связанным с огнем. Заклинания, связанные с холодом, наносят удвоенное повреждение.



Ghost — все существа, убитые привидениями, сами становятся привидениями.



Hydra — особенность гидры в том, что и в атаке, и в обороне она наносит удар не одному противнику, а всем противникам, находящимся на соседних полях.



Genie — с вероятностью 10% джины могут нанести удар, который уничтожает половину отряда противника.



Giant — великаны нечувствительны к тем заклинаниям, которые касаются разума.



Grand Elf — как и обычные эльфы, наносят два удара за одну атаку.



Green Dragon — в атаке поражают сразу две клетки. Вторая особенность драконов в том, что они нечувствительны ни к каким видам магии.



Griffin — особенность грифонов состоит в том, что в обороне они наносят ответный удар каждому противнику независимо от того, сколько их.



Iron Golem — железные големы имеют ограниченный иммунитет против магии. Так, при атаке заклинаниями, связанными с четырьмя природными стихиями, они получают вдвое меньшее повреждение.



Lich — при атаке метательным оружием поражают не одно игровое поле, а и те, что граничат с ним. Если встретите эту нечисть в бою, рассредоточьте войска по полю, не держите их рядом.



Mage — маги в отличие от прочих существ, обладающих оружием дальнего боя, не штрафуются при атаке противника, находящегося на соседней клетке.





Medusa — их особенность в том, что с вероятностью 20% медузы могут магическим путем превратить соперника в камень.



Mummy — мумия во время атаки может с вероятностью 20% применить заклинание проклятия (*Curse*).



Paladin — паладины атакуют дважды, что делает их очень ценными бойцами в нападении.



Phoenix — атакуя, наносят повреждение по двум игровых полям в направлении атаки. Нечувствительны к заклинаниям, связанным с четырьмя природными стихиями (огонь, вода и т. п.).



Power Lich — как и обычные личи, при дистанционной атаке поражают не одно поле, а и те, что граничат с ним.



Ranger — рейнджер атакует дважды и тем самым как минимум в два раза лучше, чем обычные лучники (*Archers*).



Red Dragon — атакуют сразу две клетки игрового поля и нечувствительны ни к каким заклинаниям.



Rogue — разбойники не получают ответного удара после атаки.



Royal Mummy — как и обычная мумия, имеет вероятность применения заклинания проклятия, но здесь вероятность выше — 30%.



Sprite — спрайты (лесные духи) при атаке не получают ответного удара.



Steel Golem — стальные големы имеют ограниченный иммунитет против магии. Так, при атаке заклинаниями, связанными с четырьмя природными стихиями, они получают вдвое меньшее повреждение.



Troll — тролли обладают способностью к регенерации (залечивают полученные повреждения). Высокий показатель *HP*, способность к регенерации и способность действовать метательным оружием делают их очень ценными защитниками в обороне замков.



Titan — титаны нечувствительны ко всем заклинаниям, которые касаются разума, и не штрафуются при атаке противников, находящихся на соседних с ними полях.



Unicorn — единороги могут применить ослепляющее заклинание *Blind*, что происходит с вероятностью 20%.



Vampire — существа, атакованные вампирами, не наносят ответного удара.



Vampire Lord — эта порода вампиров тоже не получает ответного удара при атаке, но при этом может часть повреждения, наносимого противнику, использовать как *Hit Points* для залечивания собственных повреждений.



Water Elemental — нечувствительны к тем видам магии, которые воздействуют на разум, и к заклинаниям, связанным с холодом. Заклинания, связанные с огнем, наоборот, наносят им удвоенное повреждение.



Wolf — волки имеют две атаки, что делает их очень сильными и опасными в нападении.



War Troll — как и обычный тролль, имеет способность регенерировать (залечивать) повреждения.

Системы рейтингования монстров

Рейтинг по параметру *Hit Points*

Каждый, кто играл в **Heroes of Might & Magic**, непременно задавался вопросом: «А кто же из монстров сильнее?» Так возникает необходимость в рейтинговании монстров для сравнения их достоинств и недостатков. Самая простая рейтинговая система основывается на параметре *Hit Points*, поскольку он неплохо описывает главное свойство существ — способность к выживанию.

Таблица рейтинга по параметру *Hit Points*

Место	*Наименование*	*Hit Points*	*Принадлежность к группе*
	Группа старших существ		
1	**Black Dragon**	300	Warlock
2	**Titan**	300	Wizard
3	**Red Dragon**	250	Warlock
4	**Green Dragon**	200	Warlock
5	**Bone Dragon**	150	Necromancer
6	**Giant**	150	Wizard
7	**Phoenix**	100	Sorceress
8	**Cyclops**	80	Barbarian
9	**Hydra**	75	Warlock
10	**Crusader**	65	Knight



Таблица рейтинга по параметру *Hit Points* (продолжение)

Место	*Наименование*	*Hit Points*	*Принадлежность к группе*
	Группа средних существ		
11	**Ogre Lord**	60	Barbarian
12	**Earth Elemental**	50	–
13	**Genie**	50	–
14	**Paladin**	50	Knight
15	**Minotaur King**	45	Warlock
16	**Water Elemental**	45	–
17	**Champion**	40	Knight
18	**Fire Elemental**	40	–
19	**Ogre**	40	Barbarian
20	**Roc**	40	Wizard
21	**Troll**	40	Barbarian
22	**Unicorn**	40	Sorceress
23	**Vampire Lord**	40	Necromancer
24	**War Troll**	40	Barbarian
25	**Air Elemental**	35	–
26	**Archmage**	35	Wizard
27	**Medusa**	35	–
28	**Minotaur**	35	Warlock
29	**Power Lich**	35	Necromancer
30	**Steel Golem**	35	Wizard
31	**Cavalry**	30	Knight
32	**Iron Golem**	30	Wizard
33	**Mage**	30	Wizard
34	**Master Swordsman**	30	Knight
35	**Royal Mummy**	30	Necromancer
36	**Vampire**	30	Necromancer
37	**Lich**	25	Necromancer
38	**Greater Druid**	25	Sorceress
39	**Druid**	25	Sorceress
40	**Griffin**	25	Warlock
41	**Mummy**	25	Necromancer
42	**Swordsman**	25	Knight
	Группа младших существ		
43	**Battle Dwarf**	20	Sorceress
44	**Dwarf**	20	Sorceress
45	**Ghost**	20	–
46	**Mutant Zombie**	20	Necromancer
47	**Nomad**	20	–
48	**Veteran Pikeman**	20	Knight
49	**Wolf**	20	Barbarian
50	**Boar**	15	Wizard

Таблица рейтинга по параметру *Hit Points* (окончание)

Место	*Наименование*	*Hit Points*	*Принадлежность к группе*
51	**Elf**	15	Sorceress
52	**Gargoyle**	15	Warlock
53	**Grand Elf**	15	Sorceress
54	**Orc Chieftain**	15	Barbarian
55	**Pikeman**	15	Knight
56	**Zombie**	15	Necromancer
57	**Archer**	10	Knight
58	**Orc**	10	Barbarian
59	**Ranger**	10	Knight
60	**Centaur**	5	Warlock
61	**Rogue**	4	–
62	**Skeleton**	4	Necromancer
63	**Goblin**	3	Barbarian
64	**Halfling**	3	Wizard
65	**Sprite**	2	Sorceress
66	**Peasant**	1	Knight

Выводы при такой системе рейтингования делать рано, поскольку эта система является только базовой и не учитывает многих свойств существ. Но тем не менее видно, что в группе старших существ решительный перевес имеет колдун (*Warlock*), конкуренцию которому может составить только волшебник (*Wizard*). Положение же рыцаря (*Knight*) и варвара (*Barbarian*) в финальной стадии игры не выглядит убедительным.

Рейтинг с учетом параметров атаки и защиты

Представленная выше система не учитывает никаких прочих параметров, кроме величины «здоровья» — *HP*. Тем не менее в реальном бою значение имеют и параметр атаки, и параметр защиты, и величина наносимого поражения. Чтобы получить более объективную картину, надо провести серию сражений между разными существами, «стравив» их друг с другом в модельном сражении. Учитывая необъятность этой задачи, подобные эксперименты ставят на сражениях с каким-то одним видом существ. В качестве «пробного камня» удобно выбирать крестьян (*Peasants*), поскольку все параметры у них имеют единичное значение.

Поскольку у нас уже есть расчетная формула, по которой компьютер рассчитывает исход сражения, эксперименты можно ставить вычислительным путем, написав для этого специальную программу. Мы не будем останавливаться на методике подобных расчетов, а приведем их результат.

Параметр «рейтинг» в нижеприведенной таблице показывает, какому количеству крестьян эквивалентна та или иная боевая единица с учетом параметров атаки и защиты.



Таблица рейтинга с учетом параметров атаки и защиты

Место	Наименование	Рейтинг	Перемещение в таблице	Принадлежность к группе
1	**Black Dragon**	275	0	Warlock
2	**Red Dragon**	245	+1	Warlock
3	**Titan**	245	−1	Wizard
4	**Green Dragon**	184	0	Warlock
5	**Bone Dragon**	138	0	Necromancer
6	**Phoenix**	123	+1	Sorceress
7	**Giant**	123	−1	Wizard
8	**Cyclops**	69	0	Barbarian
9	**Genie**	62	+4	–
10	**Crusader**	62	0	Knight
11	**Paladin**	58	+3	Knight
12	**Hydra**	42	−3	Warlock
13	**Unicorn**	38	+9	Sorceress
14	**Power Lich**	31	+15	Necromancer
15	**Archmage**	31	+11	Wizard
16	**Champion**	31	+1	Knight
17	**Mage**	31	+16	Wizard
18	**Minotaur King**	31	−3	Warlock
19	**Ogre Lord**	31	−8	Barbarian
20	**Medusa**	29	+7	–
21	**Lich**	28	+16	Necromancer
22	**Cavalry**	27	+9	Knight
23	**Minotaur**	27	−5	Warlock
24	**War Troll**	27	0	Barbarian
25	**Air Elemental**	23	0	–
26	**Earth Elemental**	23	−14	–
27	**Fire Elemental**	23	−9	–
28	**Master Swordsman**	23	+6	Knight
29	**Ogre**	23	−10	Barbarian
30	**Water Elemental**	23	−14	–
31	**Roc**	23	−11	Wizard
32	**Troll**	23	−11	Barbarian
33	**Vampire Lord**	23	−10	Necromancer
34	**Steel Golem**	22	−4	Wizard
35	**Vampire**	20	+1	Necromancer
36	**Greater Druid**	19	+2	Sorceress
37	**Iron Golem**	19	+5	Wizard
38	**Swordsman**	19	+4	Knight
39	**Druid**	16	0	Sorceress
40	**Ghost**	16	+5	–

Таблица рейтинга с учетом параметров атаки и защиты (окончание)

Место	*Наименование*	*Рейтинг*	*Перемещение в таблице*	*Принадлежность к группе*
41	**Griffin**	16	–1	Warlock
42	**Royal Mummy**	14	–7	Necromancer
43	**Battle Dwarf**	12	0	Sorceress
44	**Dwarf**	12	0	Sorceress
45	**Mummy**	12	–4	Necromancer
46	**Nomad**	12	0	–
47	**Pikeman**	12	+8	Knight
48	**Veteran Pikeman**	12	0	Knight
49	**Wolf**	12	0	Barbarian
50	**Orc Chieftain**	9	+4	Barbarian
51	**Boar**	8	–1	Wizard
52	**Elf**	8	–1	Sorceress
53	**Gargoyle**	8	–1	Warlock
54	**Grand Elf**	8	–1	Warlock
55	**Mutant Zombie**	8	–9	Necromancer
56	**Zombie**	8	0	Necromancer
57	**Archer**	6	0	Knight
58	**Orc**	6	0	Barbarian
59	**Ranger**	6	0	Knight
60	**Skeleton**	4	+2	Necromancer
61	**Centaur**	3	–1	Warlock
62	**Halfling**	3	–2	Wizard
63	**Rogue**	3	–2	–
64	**Sprite**	2	+1	Sorceress
65	**Goblin**	2	–2	Barbarian
66	**Peasant**	1	0	Knight

Из приведенной таблицы можно было бы сделать вывод, что, например, черный дракон в бою равен 275 крестьянам, а титан — 245 (разумеется, при прочих равных условиях). Но пока такие выводы делать рано. Интересно также отметить, что от учета параметров атаки и защиты в наилучшем положении оказывается рыцарь. По-видимому, физическая сила — лучшая сторона его существ.

Рейтинг с учетом скорости

Оценивать свойства различных существ, сводя их в модельном бою с крестьянами, не совсем правильно, поскольку крестьяне не обладают умением стрелять, а значит, те способности, которые помогают заблокировать дальнобойные боевые единицы, автоматически не учитываются. А к этим способностям относятся скорость, умение летать и умение действовать метательным оружием.



Более точный результат можно получить, сводя в сражении боевые единицы не с крестьянами, а, например, с лучниками. Полученный при этом рейтинг можно умножить на рейтинг лучников относительно крестьян и вновь вернуться к «крестьянскому» рейтингу, но уже с учетом скорости, летучести и дальности стрельбы. Полученный результат приведен в таблице.

Таблица рейтинга с учетом скорости

Место	*Наименование*	*Рейтинг*	*Перемещение в таблице*	*Принадлежность к группе*
1	**Black Dragon**	385	0	Warlock
2	**Titan**	343	+1	Wizard
3	**Red Dragon**	318	–1	Warlock
4	**Green Dragon**	221	0	Warlock
5	**Phoenix**	184	+1	Sorceress
6	**Bone Dragon**	166	–1	Warlock
7	**Giant**	148	0	Wizard
8	**Cyclops**	90	0	Barbarian
9	**Genie**	87	0	–
10	**Crusader**	87	0	Knight
11	**Paladin**	75	0	Knight
12	**Unicorn**	49	+1	Sorceress
13	**Champion**	46	+3	Knight
14	**Power Lich**	43	0	Necromancer
15	**Archmage**	43	0	Wizard
16	**Minotaur King**	43	+2	Warlock
17	**Hydra**	42	–5	Warlock
18	**Mage**	40	–1	Wizard
19	**Cavalry**	38	+3	Knight
20	**Ogre Lord**	37	–1	Barbarian
21	**Lich**	36	0	Necromancer
22	**Medusa**	35	–2	–
23	**War Troll**	35	+1	Barbarian
24	**Air Elemental**	32	+1	–
25	**Minotaur**	32	–2	Warlock
26	**Fire Elemental**	30	+1	–
27	**Master Swordsman**	30	+1	Knight
28	**Vampire Lord**	30	+5	Necromancer
29	**Troll**	28	+3	Barbarian
30	**Roc**	28	+1	Wizard
31	**Water Elemental**	28	–1	–
32	**Greater Druid**	27	+4	Sorceress
33	**Earth Elemental**	25	–7	–
34	**Steel Golem**	24	0	Wizard
35	**Vampire**	24	0	Necromancer

Таблица рейтинга с учетом скорости (окончание)

Место	*Наименование*	*Рейтинг*	*Перемещение в таблице*	*Принадлежность к группе*
36	**Ogre**	23	−7	Barbarian
37	**Swordsman**	23	+1	Knight
38	**Ghost**	21	+2	–
39	**Druid**	21	0	Sorceress
40	**Griffin**	19	+1	Wizard
41	**Iron Golem**	19	−4	Wizard
42	**Royal Mummy**	18	0	Necromancer
43	**Nomad**	17	+3	–
44	**Wolf**	17	+5	Barbarian
45	**Veteran Pikeman**	16	+3	Knight
46	**Battle Dwarf**	14	−3	Sorceress
47	**Mummy**	14	−2	Necromancer
48	**Pikeman**	14	−1	Knight
49	**Dwarf**	12	−5	Sorceress
50	**Boar**	11	+1	Wizard
51	**Gargoyle**	11	+2	Warlock
52	**Grand Elf**	11	+2	Sorceress
53	**Elf**	10	−1	Sorceress
54	**Mutant Zombie**	10	+1	Necromant
55	**Orc Chieftain**	10	−5	Barbarian
56	**Zombie**	8	0	Necromancer
57	**Ranger**	7	+2	Knight
58	**Archer**	6	−1	Knight
59	**Orc**	6	−1	Barbarian
60	**Skeleton**	5	+2	Necromancer
61	**Centaur**	4	0	Warlock
62	**Rogue**	4	+1	–
63	**Halfling**	3	−1	Wizard
64	**Goblin**	2	+1	Barbarian
65	**Sprite**	2	−1	Sorceress
66	**Peasant**	1	0	Knight

Из результатов расчета видно, что рыцарь (*Knight*) опять больше всех выигрывает от скорости своих существ (летучих монстров у него вообще нет). Это говорит о том, что любой «апгрейд» существ для рыцаря рационален и оправдан.

Некромант (*Necromancer*) тоже имеет успех за счет своих уникальных лордов-вампиров (*Vampire Lord*). Значит, задача игрока — как можно быстрее достичь производства этих существ.

Легкие и быстрые волшебницы (*Sorceress*) почему-то не слишком выигрывают от учета скорости. Этому они обязаны своим гномам (*Dwarves*), которые



портят всю картину. Даже их «апгрейд» до боевых гномов (*Battle Dwarves*) никак не улучшает ситуацию. Возможно, в игре вы задумаетесь над тем, стоит ли создавать эти войска, играя за волшебниц.

Аналогичная ситуация и у волшебника (*Wizard*). Он может создавать и эксплуатировать големов, но из-за своей медлительности они редко решают исход сражения. И «апгрейд» железных големов до стальных помогает делу очень немного.

Варвар (*Barbarian*) весьма «страдает» от медлительности огров, но здесь, к счастью, быстрый «апгрейд» позволяет поправить ситуацию.

Рейтинг с учетом специальных свойств

До сих пор мы не рассматривали специальные свойства боевых существ, а они также могут оказывать существенное влияние. Только учтя и их, можно более-менее уверенно сказать, скольким же крестьянам равен один черный дракон. По крайней мере можно предположить, что результат будет почти в два раза лучше хотя бы за счет того, что одним ударом он поражает две клетки игрового поля.

Таблица рейтинга с учетом специальных свойств

Место	Наименование	Рейтинг	Перемещение в таблице	Принадлежность к группе
1	**Black Dragon**	632	0	Warlock
2	**Red Dragon**	538	+1	Warlock
3	**Titan**	490	–1	Wizard
4	**Green Dragon**	387	0	Warlock
5	**Phoenix**	270	0	Sorceress
6	**Bone Dragon**	256	0	Necromancer
7	**Giant**	160	0	Wizard
8	**Genie**	130	+1	–
9	**Cyclops**	118	–1	Barbarian
10	**Crusader**	109	0	Knight
11	**Paladin**	89	0	Knight
12	**Vampire Lord**	61	+16	Necromancer
13	**Power Lich**	60	+1	Necromancer
14	**Archmage**	59	+1	Wizard
15	**Unicorn**	57	–3	Sorceress
16	**Mage**	55	+2	Wizard
17	**Lich**	51	+4	Necromancer
18	**Hydra**	48	–1	Warlock
19	**War Troll**	48	+4	Barbarian
20	**Champion**	46	–7	Knight
21	**Vampire**	45	+14	Necromancer
22	**Medusa**	44	0	–
23	**Minotaur King**	43	–7	Warlock

Таблица рейтинга с учетом специальных свойств (окончание)

Место	*Наименование*	*Рейтинг*	*Перемещение в таблице*	*Принадлежность к группе*
24	**Troll**	39	+5	Barbarian
25	**Cavalry**	38	−6	Knight
26	**Roc**	37	+4	Wizard
27	**Ogre Lord**	37	−7	Barbarian
28	**Greater Druid**	35	+4	Sorceress
29	**Air Elemental**	34	−5	–
30	**Minotaur**	32	−5	Warlock
31	**Fire Elemental**	32	−5	–
32	**Master Swordsman**	30	−5	Knight
33	**Water Elemental**	30	−2	–
34	**Ghost**	29	+4	–
35	**Druid**	27	+4	Sorceress
36	**Griffin**	27	+4	Warlock
37	**Earth Elemental**	27	−4	–
38	**Steel Golem**	26	−4	Wizard
39	**Swordsman**	23	−2	Knight
40	**Ogre**	23	−4	Barbarian
41	**Iron Golem**	21	0	Wizard
42	**Royal Mummy**	21	0	Necromancer
43	**Wolf**	20	+1	Barbarian
44	**Nomad**	17	−1	–
45	**Veteran Pikeman**	16	0	Knight
46	**Grand Elf**	16	+6	Sorceress
47	**Mummy**	16	0	Necromancer
48	**Battle Dwarf**	15	−2	Sorceress
49	**Elf**	15	+4	Sorceress
50	**Pikeman**	14	−2	Knight
51	**Orc Chieftain**	14	+4	Barbarian
52	**Gargoyle**	14	−1	Warlock
53	**Dwarf**	13	−4	Sorceress
54	**Ranger**	11	+3	Knight
55	**Boar**	11	−5	Wizard
56	**Mutant Zombie**	11	−2	Necromancer
57	**Zombie**	9	−1	Necromancer
58	**Archer**	8	0	Knight
59	**Orc**	8	0	Barbarian
60	**Skeleton**	6	0	Necromancer
61	**Centaur**	5	0	Warlock
62	**Rogue**	5	0	–
63	**Sprite**	4	+2	Sorceress
64	**Halfling**	4	−1	Wizard
65	**Goblin**	2	−1	Barbarian
66	**Peasant**	1	0	Knight



Специальные свойства существ имеют в большинстве случаев магическую природу. В связи с этим неудивительно, что рыцарь (*Knight*) в данном случае сильно проигрывает всем магам без исключения.

Проведя такой расчет, можно уже достаточно твердо сказать, что один черный дракон равен примерно 630 крестьянам, а один титан — примерно 480. Впрочем, делать вывод о том, какая же боевая единица в игре является наилучшей, по-прежнему рано.

Экономический рейтинг

Относительная сила разных существ не является единственным параметром, которым приходится руководствоваться в игре. На ранних этапах важна также и экономика. Понятно, что фениксы лучше эльфов, но ведь и достаются они тоже по-разному. Если учесть стоимость существ и стоимость сооружений, необходимых для их производства, то можно сделать несколько неожиданных выводов, которые особенно пригодятся тем, кто играет на самом высоком уровне сложности — *Impossible*, когда приходится экономить каждую золотую монету. Такой анализ позволяет также оценить целесообразность развития некоторых сооружений в игре.

Единица измерения нового параметра — «золото на душу». Показывает, сколько денег приходится затрачивать на уничтожение одного крестянина руками тех или иных существ.

Таблица экономического рейтинга

Место	Наименование	Рейтинг	Перемещение в таблице	Принадлежность к группе
1	**Genie**	6.54	+7	–
2	**Red Dragon**	7.35	0	Warlock
3	**Black Dragon**	7.35	–2	Warlock
4	**Bone Dragon**	7.94	+2	Necromancer
5	**Phoenix**	8.40	0	Sorceress
6	**Paladin**	9.80	+5	Knight
7	**Champion**	9.90	+13	Knight
8	**Rogue**	10.00	+54	–
9	**Green Dragon**	10.20	–5	Warlock
10	**Cavalry**	10.53	+15	Knight
11	**Cyclops**	10.64	–2	Barbarian
12	**Wolf**	10.75	+31	Barbarian
13	**Crusader**	10.99	–3	Knight
14	**Unicorn**	11.36	–1	Sorceress
15	**Medusa**	11.36	+7	–
16	**Master Swordsman**	11.63	+16	Knight
17	**Nomad**	11.76	+27	–
18	**Titan**	12.20	–15	Wizard
19	**Griffin**	12.35	+17	Warlock

Таблица экономического рейтинга (продолжение)

Место	*Наименование*	*Рейтинг*	*Перемещение в таблице*	*Принадлежность к группе*
20	**Roc**	12.66	+6	Wizard
21	**Greater Druid**	12.82	+7	Sorceress
22	**Centaur**	12.99	+39	Warlock
23	**Minotaur King**	12.99	0	Warlock
24	**Skeleton**	13.16	+36	Necromancer
25	**Halfling**	13.51	+39	Wizard
26	**Vampire**	13.51	–5	Necromancer
27	**Vampire Lord**	13.51	–15	Necromancer
28	**Orc Chieftain**	13.70	+23	Barbarian
29	**Swordsman**	14.49	+10	Knight
30	**Boar**	14.49	+25	Wizard
31	**Sprite**	14.93	+32	Sorceress
32	**Steel Golem**	15.38	+6	Wizard
33	**Ogre Lord**	15.38	–6	Barbarian
34	**Druid**	15.63	+1	Sorceress
35	**Minotaur**	15.63	–5	Warlock
36	**Ogre**	15.87	+4	Barbarian
37	**War Troll**	15.87	–18	Barbarian
38	**Royal Mummy**	15.87	+4	Necromancer
39	**Mage**	16.13	–23	Wizard
40	**Gargoyle**	16.13	+12	Warlock
41	**Pikeman**	16.39	+9	Knight
42	**Iron Golem**	16.39	–1	Wizard
43	**Archmage**	16.67	–29	Wizard
44	**Veteran Pikeman**	17.54	+1	Knight
45	**Giant**	17.54	–38	Wizard
46	**Dwarf**	17.86	+7	Sorceress
47	**Zombie**	17.86	+10	Necromancer
48	**Battle Dwarf**	18.18	0	Sorceress
49	**Elf**	18.18	0	Sorceress
50	**Mummy**	18.18	–3	Necromancer
51	**Troll**	18.52	–27	Barbarian
52	**Power Lich**	18.87	–39	Necromancer
53	**Orc**	19.23	+6	Barbarian
54	**Lich**	19.60	–27	Necromancer
55	**Hydra**	19.60	–37	Warlock
56	**Archer**	20.00	+2	Knight
57	**Ranger**	20.00	–3	Knight
58	**Peasant**	20.83	+8	Knight
59	**Grand Elf**	20.83	–13	Sorceress
60	**Goblin**	20.83	+5	Barbarian
61	**Mutant Zombie**	22.72	+5	Necromancer



Таблица экономического рейтинга (окончание)

Место	Наименование	Рейтинг	Перемещение в таблице	Принадлежность к группе
62	**Ghost**	Не покупаются		
63	**Earth Elemental**	Не покупаются		
64	**Fire Elemental**	Не покупаются		
65	**Water Elemental**	Не покупаются		
66	**Air Elemental**	Не покупаются		

Как видно из результатов исследования, самым экономным героем является рыцарь (*Knight*). В тех случаях, когда по условиям сценария ограничены денежные ресурсы, или при игре на самых высоких уровнях сложности обратите внимание на этого героя.

Самым экономным существом в игре являются джины. Отдача от них на каждую вложенную монету максимальна. Впрочем, это можно отнести и ко всем прочим существам, нанимаемым в походе. Они экономически эффективны. Правда, для того чтобы водить разношерстные армии, надо иметь хорошо развитый навык *Leadership*.

Самые мощные существа игры — черные и красные драконы — оказываются еще и самыми экономичными, если их стоимость пересчитать на загубленные ими души.

Та пародия на драконов, которая называется «костяными драконами» (*Bone Dragons*), совсем не так плоха, как можно было бы предположить, глядя на их боевые свойства. По экономической эффективности они почти не уступают полноценным драконам.

Удивительно, но витязь (*Champion*) почти вплотную приблизился к существам высшего порядка. Отсюда можно сделать вывод, что стратегия игры за рыцаря состоит в как можно более раннем создании этих боевых единиц. Кавалерия (*Cavalry*) — тоже очень эффективный род войск и крайне желательный, поскольку напрямую ведет к получению витязей. И те и другие для своего производства требуют немало древесины. Поэтому при игре за рыцаря надо специально «охотиться» за деревом. Надежным, хоть и нетрадиционным поставщиком дерева являются прибрежные воды. Вывод: при игре за рыцаря целесообразно иметь лодку.

Для варвара эффективность применения волков (которые доступны в начале игры) и циклопов (доступных после долгого строительства) почти одна и та же. Отсюда вывод: варвар имеет хорошие шансы в дебютной стадии.

Несколько открытий ожидает любителей играть за волшебниц (*Sorceress*). Развитие пещерных гномов (*Dwarves*) в боевых гномов (*Battle Dwarves*) оборачивается бесполезным расходом. Учитывая то, что мы уже выяснили об этих породах гномов, есть прямой смысл без крайней нужды с ними дела не иметь (кроме тех случаев, когда некуда девать деньги или когда надо защи-

щать замок). Эльфы (*Elves*) — прекрасные войска, но если лишних денег нет, не надо их развивать до высших эльфов (*Grand Elves*). Лучше потратьте ресурсы на развитие друидов — это великолепный ход, который позволит получить не только более мощные, но и более экономичные войска.

Есть и открытия, касающиеся волшебника (*Wizard*). Прежде всего, его лучшие войска, титаны, оказываются чрезвычайно неэкономичными. Это не значит, что без них можно обходиться. Они незаменимы в финальной части игры, но волшебник должен быть очень богатым героем. Еще одно открытие — это грабительская модернизация магов в архимаги, за которую приходится много платить, но которая на практике не слишком повышает их ценность.

Некромант (*Necromancer*), как и волшебник (*Wizard*), — не самый лучший выбор для начальной стадии игры. При недостатке ресурсов за него играть сложно. Имея дело с таким героем, надо больше заниматься исследованием мира и как можно быстрее захватывать ресурсы.

Окончательный вывод: при игре за рыцаря (*Knight*) и волшебниц (*Sorceress*) стратегию игры можно строить «от обороны», при игре за прочих героев игру надо вести более активно. Если при розыгрыше сценария вы видите, что противник начинает давление с первых же ходов и не дает вам развиться, попробуйте сыграть за рыцаря или волшебницу.

География игры

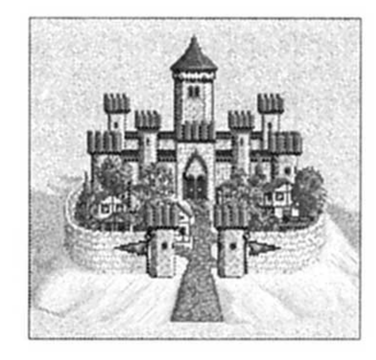
Рельеф местности

Рельеф игрового поля служит для организации игры лабиринтного типа. Абсолютно непроходимых участков в принципе нет. Если даже на вашем пути стоят непроходимые горы, то и их можно преодолеть, имея соответствующее заклинание. Тем не менее на ранних стадиях игры с помощью рельефа местности дизайнеры программы как бы «направляют» игрока по задуманному ими сценарию. Основные элементы рельефа: равнины, леса, реки, горы, пустыни, болота, моря и озера. Скорость перемещения по суше зависит от рельефа и от навыка *Logistics*. В труднопроходимой местности (болота, снега и пески) на скорость передвижения оказывает влияние также навык *Pathfinding*. Самая высокая скорость передвижения — по дорогам. Дополнительно повысить скорость передвижения помогают также некоторые полезные артефакты.

Для перемещения по воде используются лодки. Их можно построить в прибрежных замках после того, как будет построена судоверфь (*Shipyard*). Свободную лодку (если она есть) можно также вызвать заклинанием *Summon Boat*. Скорость перемещения по воде обычно выше, чем по суше, но и она может быть повышена с помощью навыка *Navigation*, а также рядом артефактов.

Пункты игрового поля

Замки



Замки — основные сооружения в игре. У каждого замка обязательно есть хозяин. Цветной флажок у входа показывает, кому из игроков замок принадлежит. В замках можно строить различные сооружения и набирать войска. Стены замка обеспечивают дополнительную защиту при атаке противника. Кроме того, каждый замок является источником финансов — он поставляет не менее 1 000 монет в сутки.

Города



Города — это поселения, из которых и создаются замки. Строительство замка на базе города стоит немалых средств — 5 000 золотых монет плюс необходимы древесина (*Wood*) и руда (*Ore*). Город тоже является источником дохода, но не такого большого, как замок, — он приносит 250 монет в сутки. Хозяина у города может и не быть. У нейтральных городов выставляется флажок серого цвета.

Поселения, в которых можно рекрутировать войска



Ancient Lamp — старинная волшебная лампа. В ней живут джины, которых можно рекрутировать на службу. Мы уже отмечали выше, что экономически это очень ценный ход.



Archer's House — хижина лучников. Здесь они приобретаются бесплатно.



Cave — пещера, в которой нанимаются кентавры.



City of the Dead — город мертвых. Вы можете сразиться в этом «городе» с армией мертвецов. В случае победы сможете в дальнейшем рекрутировать здесь личей (*Liches*) за деньги.

Desert Tent — палатка. Здесь можно принять на службу отряд номадов.



Dragon City — убежище драконов. К тому, кто сможет их победить, драконы пойдут на службу, но, увы, не бесплатно.



Dwarf Cottage — изба, в которой проживают пещерные гномы. Они принимаются на службу бесплатно.



Excavations — раскопки. Если здесь есть свободные от прочих дел скелеты, они могут присоединиться к вашей армии.



Goblin Hut — хижина гоблинов. Один раз в неделю здесь можно принять на службу, причем бесплатно, отряд гоблинов.



Halfling Hole — проживающие здесь хафлинги (хоббиты) готовы бесплатно присоединиться к вашей армии.



Peasant Hut — крестьянская хижина. Здесь можно приобрести крестьянское пополнение.



Ruins — развалины. Здесь можно рекрутировать горгон (*Medusa*).



Tree House — дерево. На нем живут лесные духи (спрайты), которых можно привлечь в свою армию совершенно бесплатно.



Tree City — древесный город. Здесь можно рекрутировать спрайтов. В отличие от *Tree House* это выполняется за деньги.





Troll Bridge — мост, под которым живут тролли. Если с ними сразиться и победить, то можно завоевать их уважение. В дальнейшем в этом месте можно принимать отряды троллей в свою армию.



Wagon Camp — походный поселок. В нем можно нанять на службу отряд разбойников (*Rogue*).



Watch Tower — наблюдательная вышка. Здесь к вашей армии может присоединиться отряд орков.

Пункты, влияющие на основные параметры



Artesian Spring — артезианский источник. Одна из самых ценных находок. Попив воды из такого источника, можно временно удвоить магическую энергию *Spell Power*.



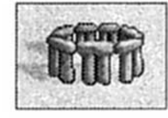
Fort — повышает параметр защиты (*Defence*) на 1 балл.



Magic Well — магический колодец. Восстанавливает магическую энергию до исходного состояния.



Mercenary Camp — у проживающих в этом лагере наемников можно получить уроки боя и повысить параметр *Attack* на один пункт.



Standing Stones — обитель друидов. Здесь можно повысить боевой опыт.



Tree of Knowledge — дерево знаний. Увеличивает боевой опыт (*Experience*) до перехода на следующий уровень. Иногда за это надо заплатить.

Witch Doctor's Hut — увеличивает знание (+1 *Knowledge*);



Xanadu — усадьба. Исключительно ценное место. Здесь можно получить повышение сразу всех четырех основных параметров. Правда, такая услуга предоставляется только тем, кто обладает хотя бы минимальным навыком дипломатии.



Пункты, влияющие на дополнительные параметры

Buoy — плавучий буй. Увеличивает параметр удачи на предстоящую битву.



Faerie Ring — увеличивает параметр удачи на одну ближайшую битву.



Fountain — фонтан. Увеличивает параметр удачи на предстоящую битву.



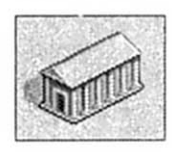
Gazebo — беседка. Дает 1000 единиц опыта (*Experience*).



Idol — идол. Повышает параметр удачи на предстоящую битву.



Temple — храм. Повышает параметр морали армии на предстоящую битву.



Witch's Hut — избушка колдуньи. Посещение дает один из полезных навыков.



Пункты, поставляющие ресурсы



Campfire — лагерный костер. Снабдит вас деньгами и полезными ресурсами. Очень важен на ранних этапах игры, особенно на высших уровнях сложности, когда с ресурсами трудно.



Chest — сундук. Плавает в море. Содержит приличные деньги, но кроме денег в сундуках нередко попадаются артефакты.



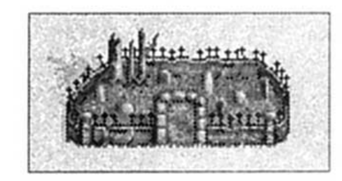
Demon's Cave — пещера демона. Если выиграть сражение у проживающих здесь монстров, вас ждет солидная награда.



Derelict Ship — заброшенный корабль. Он доступен только с моря. Если победить большой отряд скелетов, обитающих здесь, вас ждет немалое сокровище. Если кто-то обыскал этот корабль до вас, то его посещение приведет только к упадку морального духа в армии героя.



Flotsam — обломки кораблекрушений. Важнейший источник древесины для тех, кто умеет плавать по морям. Кроме древесины может давать небольшое количество денег.



Graveyard — кладбище. Для того чтобы заниматься раскопками на кладбище, сначала необходимо сразиться с нечистью, там проживающей. Победителя ждет денежный приз и, возможно, какой-то артефакт.



Lean-To — ловушка на хищных зверей (самолов). Под ней могут оказаться ресурсы.

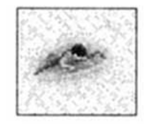


Magic Garden — дает ресурсы или деньги.



Shipwreck — разбитый корабль. От заброшенного корабля (*Derelict Ship*) отличается тем, что здесь живут не скелеты, а привидения. За победу над ними вы получите приличный денежный приз, но если кто-то обыскал этот корабль до вас, моральный дух вашей армии будет понижен.

Shipwreck Survivor — жертва кораблекрушения. Обычно спасенный преподносит вам в благодарность деньги или ценный предмет (артефакт).



Trading Post — торговое представительство. Здесь можно произвести обмен одних ресурсов на другие или купить их за деньги.



Treasure Chest — сокровищница. Это наиболее распространенный объект в игре. Здесь могут содержаться деньги или артефакты (чаще деньги). При отыскании сокровища вам предлагается на выбор взять деньги себе или распределить их между своими войсками. В последнем случае герой приобретает дополнительный авторитет, и это засчитывается ему как повышение боевого опыта.



Wagon — повозка. Дает небольшое количество ресурсов, но не всегда.



Water Wheel — водяная мельница. Здесь можно получить немного денег, но не чаще чем раз в неделю.



Windmill — ветряная мельница. Один раз в неделю здесь можно получить какие-то ресурсы.



Прочие пункты

Freeman's Foundry — здесь работает вольный кузнец. Он знает, как превратить железо в сталь, и может бесплатно превратить ваших железных големов (*Iron Golem*) в стальных (*Steel Golem*). Он может также модернизировать копейщиков (*Pikeman*) или меченосцев (*Swordsman*) в ветеранов.



Hill Fort — все пещерные гномы (*Dwarves*), а также огры (*Ogres*) и орки (*Orcs*) развиваются до старшего уровня.





Lighthouse — маяк. Владелец маяка получает увеличенную дальность хода при движении по морю.



Obelisk — приоткрывает фрагменты мозаичной карты захоронения уникального артефакта.



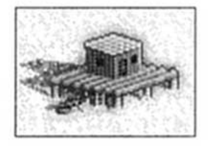
Oracle — оракул. Сообщает информацию о развитии ваших соперников. Ту же информацию можно получить, если построить в своих замках воровскую гильдию (*Thieves' Guild*), но для того, чтобы картина была полной, как у оракула, таких сооружений надо иметь несколько.



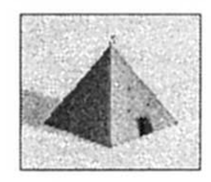
Oasis — оазис. Посещение оазиса позволяет восстановить силы и получить новую возможность сделать полный ход. Следующий раз оазис окажет полезное действие на героя только после того, как тот проведет хотя бы одно сражение.



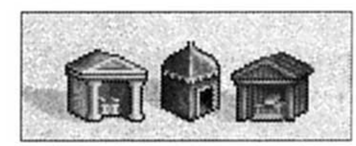
Observation Tower — обзорная башня. Позволяет подняться наверх и увидеть окрестности, что очень полезно при путешествии по местности со сложным рельефом.



Platform — морской причал. Проживающий здесь моряк может продать вам карту Магеллана, на которой показаны все морские просторы. Причал доступен только со стороны моря.



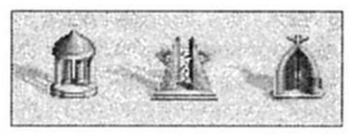
Pyramid — пирамида. Здесь можно получить в награду мощное заклинание, но сначала надо сразиться с нечистью, которая его охраняет.



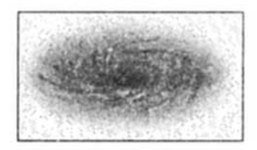
Shrine — капище, святилище. Дает одно заклинание.



Sphinx — Сфинкс. Он загадывает загадки. За правильный ответ вы получаете награду. Если отгадать загадку Сфинкса никак не удается, загляните в тот раздел книги, где приведено описание редактора к программе. Там показан способ, позволяющий разгадать загадки Сфинкса.



Stone Liths — магические телепортационные ворота. С их помощью героя вместе с армией можно перебросить в другую область карты.



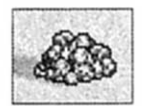
Whirlpool — водоворот. Действует аналогично телепортационным воротам (*Stone Liths*), но на море. Во время телепортации некоторые слабые войска иногда погибают.

Ресурсы

Основная цель географических путешествий героев по карте игрового мира — сбор отдельно лежащих ресурсов и захват шахт. Среди волшебных предметов (артефактов) также есть такие, которые могут обеспечить постоянный приток каких-либо ресурсов.

В игре используется шесть видов ресурсов плюс главным, седьмым ресурсом являются деньги. Эти ресурсы следующие.

Деньги (*Gold*)



Источником денег являются замки (1000 монет в сутки), города (250 монет), некоторые городские сооружения, золотые шахты (1000 монет в сутки), некоторые артефакты и сокровища, разбросанные по территории игрового поля. В содержании сценария может быть также задано, что в определенные даты вы можете получать экономическую помощь из внешнего источника, например от своего короля. Иногда деньги выдаются в качестве приза за выигранное сражение. Часто деньги встречаются в сокровищницах *Treasure Chest*. В этом случае герой получает выбор: принять деньги или разменять их на боевой опыт, распределив между соратниками.

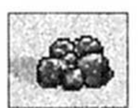
По этому поводу однозначного рецепта не существует. Большинство играющих предпочитают брать опыт. В дебютной стадии на высшем уровне сложности (*Impossible*) всегда следует брать деньги. Есть и другие подходы. Например, есть стратегия, когда с самого начала игры создаются два героя. Один — разведчик — берет только деньги. Второй герой воспитывается как «абсолютный». Он берет только опыт.

Древесина (*Wood*)



Строительный материал. Дерево используется при строительстве многих сооружений. Особенно много леса уходит на создание замков. Постоянным источником древесины являются лесопилки (2 единицы в сутки). Из различных типов героев наиболее широко расходует древесину рыцарь (*Knight*). Необычным и очень мощным источником древесины является море. Если у вас есть лодка, то, собирая плавающий мусор (*Flotsam*), вы можете исключительно быстро решить проблемы нехватки дерева.

Руда (*Ore*)



Не менее важный строительный материал. На первых этапах игры все герои испытывают нехватку руды, поскольку, как и древесина, она в больших количествах расходуется на закладку новых замков. Но руда в отличие от древесины широко используется также при строительстве дополнительных укреплений, и ее не удастся собирать плаванием по морю. Таким образом, руда является одним из самых дефицитных материалов в начальной стадии игры.

Хрусталь (*Crystal*)



Широко применяется в строительстве магических гильдий. Из разных типов героев наиболее важным этот ресурс является для рыцарей (*Knight*) и варваров (*Barbarian*). Им хрусталь нужен для создания своих лучших боевых единиц.

Ртуть (*Mercury*)



Необходима в строительстве магических гильдий и некоторых сооружений, производящих магические боевые единицы. Наиболее важен этот ресурс для волшебниц (*Sorceress*), которые используют его для создания высших друидов (*Greater Druid*) и фениксов. Охота за ртутью — одна из первых задач волшебниц.

Геммы (*Gems*)



Самоцветы. Также важны для развития магии. Основные потребители — волшебники (*Wizard*) и колдуны (*Warlock*). Впрочем, и волшебницам они также нужны, поскольку без них не построить пастбище (*Fenced Meadow*), на котором пасутся единороги (*Unicorns*).

Сера (*Sulfur*)



Последний компонент, необходимый для строительства магических гильдий. Потребность в сере больше всех испытывают колдуны (*Warlocks*) — им она необходима для строительства некоторых сооружений и производства драконов — самых сильных и дорогостоящих боевых единиц. Если рядом с замком вы видите запасы серы, значит, можно предположить, что авторы спроектировали данный сценарий в расчете на то, что вы будете играть за колдуна.

Сооружения

Экономикой и строительством можно заниматься в замках. Поскольку героям разных профессиональных классов соответствуют разные типы замков, то и наборы сооружений в них тоже различаются. Все сооружения можно классифицировать по следующим типам.

Сооружения, общие для всех классов. Эти сооружения являются как бы инфраструктурой замка. Они одинаковы для всех героев.

Производственные сооружения. В них производятся новые войска. У каждого героя свой набор подобных сооружений. Многие из них можно не только строить, но и модернизировать (*Upgrade*). После доработки в них выпускаются более совершенные войска. Эти сооружения строятся в определенном порядке, то есть прежде чем построить что-то, надо построить сначала что-либо иное. Такой порядок строительства называется «деревом зависимостей».

Персональные сооружения. В этих сооружениях ничего не производится — они выполняют вспомогательные функции, но они уникальны. У каждого героя есть по одному такому сооружению.

Сооружения, общие для всех классов

Marketplace — рынок. Здесь можно обменять одни виды ресурсов на другие или купить/продать их за деньги. В первый момент соотношение цен при обмене обескураживает, но чем больше рынков у вас будет (в разных городах), тем лучше будут условия торговли и обмена.

На низких уровнях сложности это сооружение не является обязательным — без него вполне можно обходиться, компенсируя нехватку ресурсов повышенной исследовательской активностью. На высших уровнях сложности от своевременного наличия одной-двух единиц руды или дерева может зависеть выигрыш или проигрыш всей игры. Здесь без рынка не обойтись. Его надо строить, как только позволят другие, более неотложные дела.

Magic Guild — магическая гильдия. Здесь разрабатываются новые заклинания. Здание гильдии имеет пять этажей. На каждом следующем разрабатыва-

ются все более и более мощные заклинания. Первый этаж обходится недорого. Кроме денег он требует только дерева и руды, но каждый следующий этаж требует всех видов ресурсов, причем чем выше, тем больше.

Если в замке есть магическая гильдия, то герой, проведя в этом замке хотя бы одну ночь, полностью восстанавливает свою магическую силу. Кроме того, в здании гильдии герой может купить магическую книгу. Она совершенно необходима варвару (*Barbarian*) и рыцарю (*Knight*), поскольку они «от рождения» магическими способностями не обладают.

Moat — крепостной ров. Задерживает вражеские части, атакующие замок. При форсировании рва они теряют ход. Нередко наличие рва способно отпугнуть приближающегося противника и избежать осады. В тот момент, когда отряд стоит во рву, он наиболее уязвим для противника и несет повышенные потери.

Shipyard — судоверфь. Это сооружение доступно только в прибрежных городах. Построив верфь, можно приступать к строительству лодки. При выходе из города вы увидите ее рядом на берегу.

Statue — статуя. Увеличивает суточный доход от замка на 250 золотых. Расходы на создание статуи окупаются уже в первую неделю, поэтому возводить ее надо как можно раньше, особенно если при этом нет других, более важных задач.

Tavern — таверна. Во-первых, она повышает моральный дух защитников замка. Во-вторых, при заходе в таверну иногда можно получить ценную информацию. В некоторых замках таверна является сооружением, необходимым для строительства других сооружений, то есть входит в «дерево зависимостей».

Thieves' Guild — воровская гильдия. Ее основное назначение — шпионаж. Зайдя в нее, вы получите справку о том, как развиваются противники. Чем больше подобных сооружений у вас построено в разных замках, тем шире и точнее будет эта информация. В походном режиме правой кнопкой мыши можно получить информацию о силе противостоящих армий или о гарнизоне вражеских городов. Точность и качественность этой информации также зависит от того, сколько воровских гильдий у вас есть.

Turret — крепостной бастион. Таких бастионов можно построить два — правый (*Right Turret*) и левый (*Left Turret*). При обороне замка бастионы своим огнем поддерживают защитников замка.

СПРАВКА

Если во время сражения указать на стену замка с помощью правой кнопки мыши, то можно получить информацию о том, с какой силой стреляет баллиста замкового гарнизона и с какой силой стреляют бастионы. Обратите внимание на то, что по мере развития замковых сооружений сила их стрельбы постепенно увеличивается.

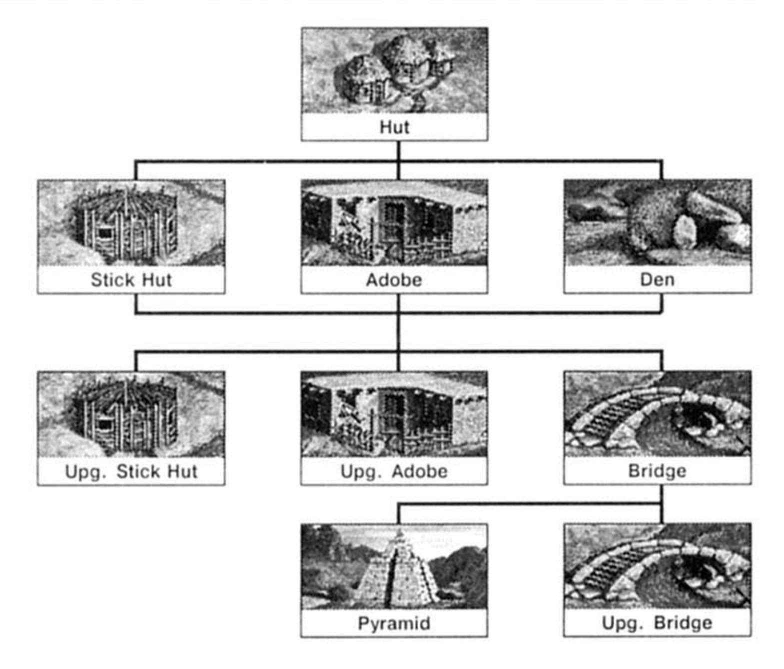
Well – колодец. Увеличивает скорость производства новых войск в городе. Колодец должен быть построен в каждом городе **обязательно** в первую неделю.

Производственные сооружения

В этих сооружениях производятся войска. Общий принцип таков: любой герой имеет шесть видов сооружений, в которых можно производить войска шести типов. Еще у каждого героя есть одно сооружение, предназначенное для ускорения производства самых слабых войск.

Barbarian (Варвар)

Сооружение	*Войска*	*Возможность модернизации*	*Производство в неделю*
Hut (хижина)	гоблины	нет	12
Stick Hut (хижина)	орки	есть	10
Den (логово)	волки	нет	7
Adobe (постройка)	огры	есть	6
Bridge (мост)	тролли	есть	5
Pyramid (пирамида)	циклопы	нет	4
Garbage Heap (мусорная куча)	ускоряет размножение гоблинов		





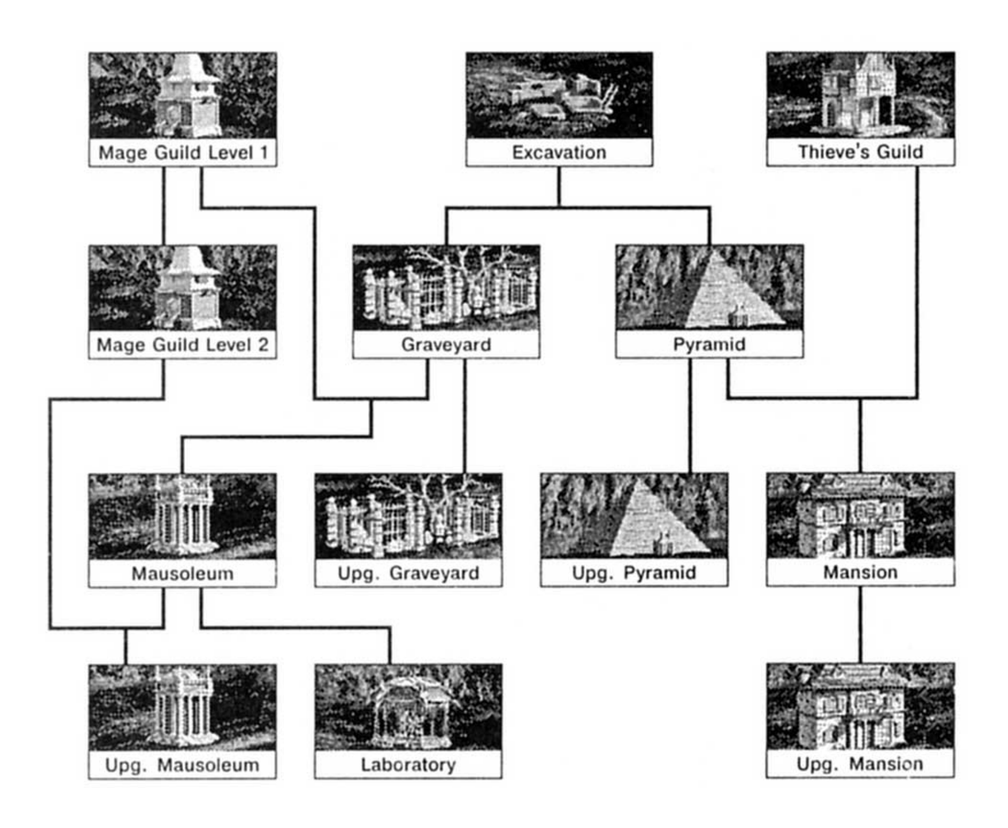
Knight (Рыцарь)

Сооружение	*Войска*	*Возможность модернизации*	*Производство в неделю*
Thatched Hut (хижина)	крестьяне	нет	14
Archery Range (стрельбище)	лучники	есть	10
Blacksmith (кузница)	копьеносцы	есть	7
Armory (арсенал)	меченосцы	есть	6
Jousting Arena (турнирная арена)	кавалерия	есть	5
Cathedral (собор)	крестоносцы	есть	4
Farm (ферма)	способствует приросту крестьянского ополчения		

Tavern
Thatched Hut
Well
Armory
Archery Range
Blacksmith
Upg. Armory
Upg. Archery Range
Upg. Blacksmith
Jousting Arena
Cathedral
Upg. Jousting Arena
Upg. Cathedral

Necromancer (Некромант)

Сооружение	*Войска*	*Возможность модернизации*	*Производство в неделю*
Excavation (раскопки)	скелеты	нет	10
Graveyard (кладбище)	зомби	есть	8
Pyramid (пирамида)	мумии	есть	6
Mansion (особняк)	вампиры	есть	5
Mausoleum (усыпальница)	личи	есть	4
Laboratory (лаборатория)	костяные драконы	нет	3
Skull Pile (гора черепов)	повышает еженедельное поступление скелетов		





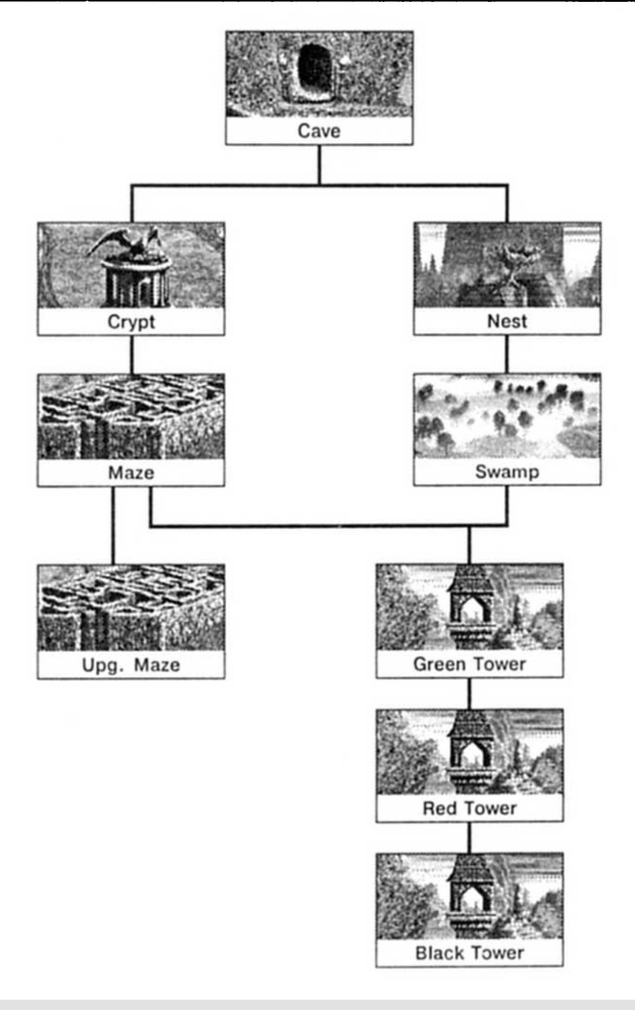
Sorceress (Волшебница)

Сооружение	*Войска*	*Возможность модернизации*	*Производство в неделю*
Treehouse (гнездовье)	спрайты	нет	10
Cottage (коттедж)	пещерные гномы	есть	8
Archery Range (стрельбище)	эльфы	есть	6
Stonehenge («Стоунхендж»)	друиды	есть	5
Fenced Meadow (пастбище)	единороги	нет	4
Red Tower (красная башня)	фениксы	нет	3
Crystal Garden (хрустальный сад)	увеличивает воспроизводство спрайтов		

Mage Guild
Treehouse
Tavern
Well
Archery Range
Cottage
Stonehenge
Upg. Cottage
Upg. Stonehenge
Fenced Meadow
Upg. Archery Range
Red Tower

Warlock (Колдун)

Сооружение	*Войска*	*Возможность модернизации*	*Производство в неделю*
Cave (пещера)	кентавры	нет	10
Crypt (склеп)	гаржойлы	нет	8
Nest (гнездовье)	грифоны	нет	6
Maze (лабиринт)	минотавры	есть	5
Swamp (болото)	гидры	нет	4
Green Tower (зеленая башня)	драконы	есть	3
Waterfall (водопад)	способствует приросту кентавров		



Wizard (Волшебник)

Сооружение	*Войска*	*Возможность модернизации*	*Производство в неделю*
Habitat (жилище)	хоббиты	нет	10
Pen (загон)	вепри	нет	8
Foundry (литейная)	железные големы	есть	6
Cliff Nest (скальное гнездо)	птицы рок	нет	5
Ivory Tower (башня слоновой кости)	маги	есть	4
Cloud Castle (заоблачный замок)	гиганты	есть	3
Orchard (оранжерея)	ускоряет размножение хоббитов		

Habitat

Pen
Well
Foundry
Magic Guild

Cliff Nest
Upg. Foundry
Ivory Tower
Library

Cloud Castle
Upg. Ivory Tower

Upg. Cloud Castle

Персональные сооружения

Они уникальны для каждого героя и не имеют аналогов в замках другого типа.

Класс	*Сооружение*	*Назначение*
Barbarian	Coliseum («Колизей»)	Повышает моральный дух защитников замка
Knight	Fortifications (фортификация)	Упрочняет стены замка
Necromancer	Storm (шторм)	Повышает на 2 балла магическую силу мага, обороняющего замок
Sorceress	Rainbow (священная радуга)	Увеличивает моральный дух защитников
Warlock	Dungeon (подвал)	Обеспечивает дополнительный ежесуточный доход 500 монет
Wizard	Library (библиотека)	Увеличивает количество заклинаний в магической гильдии

Магия

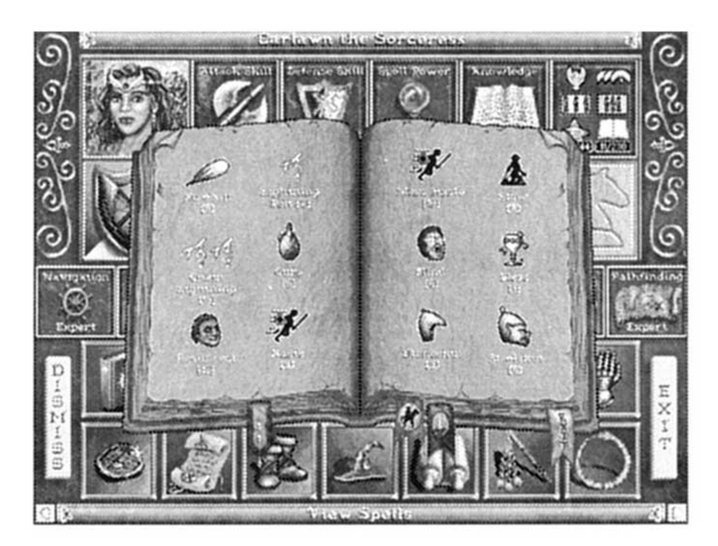
Для того чтобы пользоваться магией, нужно иметь магическую книгу и построить в замке гильдию магов (*Magic Guild*). Гильдия — многоэтажная. Здание гильдии — наиболее ресурсоемкое сооружение, и для того чтобы магия хорошо развивалась, необходимо ее поддерживать захватом шахт, поставляющих необходимые полезные ископаемые.

Чтобы успешно осваивать и применять заклинания, герой должен иметь *Мудрость* (*Wisdom*). Только заклинания первых двух уровней (двух нижних этажей гильдии) доступны без наличия этого параметра. Для заклинаний высшего, пятого уровня навык *Wisdom* должен быть развит до уровня *Expert*.

Магическая книга

Каждый герой должен иметь такую книгу (либо он с ней родился, либо может купить ее за деньги в той же самой гильдии). Когда герой проводит ночь в городе, в котором есть гильдия магов, все заклинания, открытые в гильдии, копируются в его книгу. Если теперь в бою или в походе ему захочется применить какое-то заклинание, достаточно открыть эту книгу и выбрать то, что надо.

Под каждым заклинанием указана его «стоимость», которая измеряется в пунктах магии (*Spell Points*). О том, сколько у вашего героя осталось неиспользованных пунктов, можно узнать, щелкнув мышкой по портрету героя. Израсходованные пункты магии восстанавливаются тремя способами:



Книга заклинаний.

- ночевкой в замке, в котором есть гильдия;
- питьем воды из магического колодца или родника;
- и наконец, магия сама может регенерировать постепенно, с течением времени. У необученного героя она восстанавливается со скоростью один пункт в день. У обученного этот темп выше и зависит от умения общаться с божествами — *Mysticism*.

Информацию о том, что делает то или иное заклинание, можно получить из магической книги с помощью правой кнопки мыши.

Классы заклинаний

Условно все заклинания делятся на два больших класса. Первый класс — боевые заклинания, а второй — походные. Боевыми заклинаниями можно пользоваться в бою, а походными — во время путешествия по игровому пространству.

 походные заклинания;  боевые заклинания.

Сила заклинаний

Одно и то же заклинание, произнесенное разными героями, может иметь разную силу и давать различный результат. Это зависит от того, какова магическая сила *Spell Power* (*SP*) заклинателя. Чем она выше, тем лучше. Повышается параметр *Spell Power* при повышении боевого опыта или в результате обучения и тренировок.

Список заклинаний

Заклинания 1-го уровня



Bless — благословение. Увеличивает поражающую силу отряда (*Damage*). Действует столько ходов, какова магическая сила заклинателя.



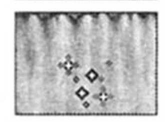
Blood Lust — кровожадность. Увеличивает параметр *Attack* отряда на 3 пункта. Длительность действия равна магической силе мага.



Cure — исцеление. Снимает вредное воздействие вражеских заклинаний и при этом несколько «подлечивает» накопленное повреждение отряда. Это заклинание одноразовое.



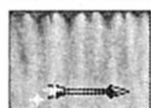
Curse — проклятие. Снижает поражающую силу вражеского отряда. Длительность действия равна магической силе заклинателя.



Dispel Magic — снятие заклинания. Снимает все заклинания, ранее установленные на данной боевой единице.



Haste — ускорение. Увеличивает скоростные качества боевой единицы.



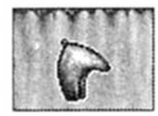
Magic Arrow — магическая стрела. Одноразовое заклинание, наносящее противнику поражение. Размер этого поражения тем больше, чем больше магическая сила заклинателя.



Shield — магический щит. Боевые отряды, прикрытые магическим щитом, получают вдвое меньшее повреждение при атаке метательными снарядами (стрелы, камни и т. п.).



Slow — замедление. Ухудшает скоростные качества вражеской боевой единицы.



Stoneskin — каменная броня. Улучшает параметр *Defence* боевой единицы.



View Mines — показать шахты. Это походное заклинание, позволяющее показать все шахты на карте игрового поля и узнать, кому они принадлежат.

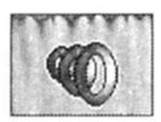


View Resources — показать ресурсы. Походное заклинание одноразового действия. Показывает расположение всех свободных ресурсов на карте игрового поля.

Заклинания 2-го уровня



Blind — ослепление. Отряд, подвергшийся такому заклинанию, не в состоянии атаковать. В случае когда сам получает удар, отвечает вполсилы, при этом действие заклинания снимается. Ослепленные отряды лучше без необходимости не атаковать.



Cold Ray — ледяной луч. Наносит противнику сильное повреждение, которое тем больше, чем выше магическая сила заклинателя.



Death Ripple — смертельная зыбь. Боевое заклинание, которым часто пользуются некроманты. Поражает все войска (и свои, и чужие), кроме тех, которые относятся к «нежити» (скелеты, зомби, вампиры и т. п.).



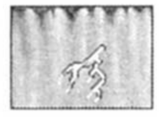
Disrupting Ray — пробой. Снижает параметр *Defence* — «портит защиту». Особенность действия этого заклинания в том, что оно имеет кумулятивный характер, то есть повреждение защиты накапливается. Поэтому обычно его применяют против самых сильных противников и по нескольку раз подряд.



Dragon Slayer — «Драконобой». У драконов есть особенность — они не подвержены влиянию магии. Для борьбы с ними удобно использовать это заклинание. Оно устанавливается на любую боевую единицу, и она при атаке драконов получает увеличение параметра *Attack* на 5 пунктов.



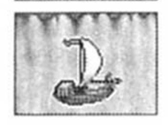
Haunt — «запечатать шахту». Походное заклинание, позволяющее при отступлении закрыть шахту или рудник и заселить их привидениями, чтобы создать трудности наступающему противнику.



Lightning Bolt — молния. Наносит сильное повреждение противнику.



Steelskin — стальная броня. Как и *Stoneskin*, улучшает защиту боевой единицы, но действует эффективнее.



Summon Boat — вызов судна. Походное заклинание, вызывающее ближайшее «свое» свободное судно.



View Artifacts — показать артефакты. Походное заклинание, позволяющее увидеть расположение артефактов на карте игрового поля.

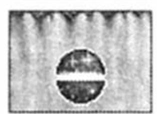


Visions — видение. Позволяет точно узнать состав нейтрального отряда и получить прогноз о том, как он поведет себя при встрече с вашей армией.

Заклинания 3-го уровня



Animate Dead — оживление павших. Характерное заклинание некроманта. Позволяет «оживить» некоторое количество павших бойцов, но действует только на «нежить».



Anti-Magic — антимагия. Позволяет временно сделать отряд нечувствительным к воздействию любых заклинаний.



Cold Ring — ледяное кольцо. Мощное заклинание, наносящее повреждение всем войскам, стоящим на клетках, соседних с той, по которой наносится удар. По центральной клетке удар не наносится.



Death Wave — волна смерти. Действие заклинания аналогично заклинанию *Death Ripple* (см. выше), но эффективность выше.



Earthquake — землетрясение. Применяется при штурме замков. Повреждает стены и башни.



Fireball — шаровая молния. Мощное заклинание, действующее не на точку, а на площадь. Поражаются все клетки, соседствующие с той, по которой нанесена атака, включая и центральную.



Holy Word — святое слово. Заклинание противоположного действия по отношению к заклинанию *Death Wave* (см. выше). Поражаются только существа, относящиеся к «нежити».



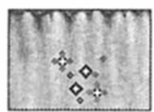
Identify Hero — идентифицировать героя. Походное заклинание, позволяющее точно узнать параметры противостоящего соперника и количественный состав его войска.



Mass Bless — всеобщее благословение. Заклинание аналогично заклинанию *Bless* (см. выше), но имеет массовый характер, то есть действует на все «свои» боевые единицы.



Mass Curse — всеобщее проклятие. Действует так же, как и заклинание *Curse*, но имеет массовый характер и поражает все вражеские существа.



Mass Dispel — массовое снятие магии. Действие аналогично заклинанию *Dispell Magic*, но распространяется на все отряды (и свои, и чужие).



Mass Haste — всеобщее ускорение. Аналогично заклинанию *Haste*, но распространяется на все свои отряды.



Paralyze — парализация. Пораженный отряд парализуется на время и не участвует в игре. Паралич длится несколько ходов или до того, как по этому отряду кто-то нанесет удар, но даже в этом случае обездвиженный отряд не отвечает.



Teleport — телепортация. Позволяет перенести один свой отряд в любую свободную точку поля боя.



View Heroes — показать героев. Походное заклинание, показывающее расположение и принадлежность всех героев на карте игрового поля.

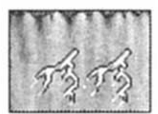


View Towns — показать города. Походное заклинание, показывающее расположение и принадлежность всех городов на карте игрового поля.

Заклинания 4-го уровня



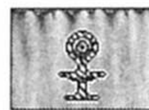
Berserker — одержимость. Заколдованный отряд может атаковать близлежащий отряд, невзирая на то, что он «свой». Если ближайший отряд принадлежит врагу, то будет атакован он.



Chain Lightning — цепной разряд. Электрический разряд, поражающий группу из четырех боевых единиц, ближайших к точке прицеливания.



Fireblast — огненный разряд. Очень мощное заклинание, поражающее все поля, находящиеся в радиусе двух клеток от точки прицеливания.



Holy Shout — святой глас. Заклинание аналогично *Holy Word*, но в два раза мощнее.



Mass Cure — всеобщее исцеление. Действие аналогично заклинанию *Cure*, но распространяется на все свои войска.



Mass Shield — всеобщий щит. Действие аналогично заклинанию *Shield*, но распространяется на все свои отряды.



Mass Slow — всеобщее замедление. Действие аналогично заклинанию *Slow*, но распространяется на все вражеские отряды.



Meteor Shower — метеоритный дождь. Все отряды, находящиеся в радиусе одной клетки от точки прицеливания, получают мощное повреждение, величина которого тем больше, чем выше магическая сила заклинателя.



Resurrection — возрождение. Позволяет оживить некоторое количество погибших бойцов.



Set Air Guardian — установить охрану из элементалей воздуха. Походное заклинание, позволяющее выставить охрану у шахты или рудника.



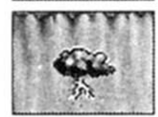
Set Earth Guardian — установить охрану из элементалей земли.



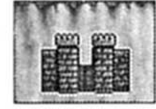
Set Fire Guardian — установить охрану из элементалей огня.



Set Water Guardian — установить охрану из элементалей воды.



Elemental Storm — шторм стихий. Оружие массового поражения. Заклинание действует на все боевые существа, имеющиеся на поле боя, кроме тех, кто не подвержен магии.



Town Gate — городские ворота. Походное телепортирующее заклинание. Герой вместе с войсками переносится к своему близлежащему городу.



View All — показать все. Объединяет действие всех прочих заклинаний группы *View*. Показывает всю карту с городами, героями, ресурсами, шахтами и артефактами.

Заклинания 5-го уровня

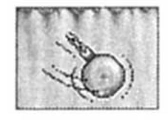


Armageddon — «Армагеддон». Самое мощное заклинание массового поражения. Действует на все боевые единицы, имеющиеся на поле боя. Это заклинание часто используют как последнее «прощай». Сторона, для которой поражение в бою неизбежно, использует это заклинание, чтобы перед смертью нанести противнику неприемлемый урон. В этом смысле заклинание *Armageddon* эквивалентно применению ядерного оружия. При встрече слабой группы противника, обладающего такой «атомной бомбой», рекомендуется уничтожить его войска за один ход, не давая ему хода. Этому очень может помочь заклинание *Mass Haste*, которое позволит вашим дальнобойным войскам нанести удары вне очереди.

При использовании заклинание *Armageddon* часто комбинируют с заклинанием *Anti-Magic*. Это делают для того, чтобы уберечь свои войска от поражения. Если видите, что противник начал выставлять заклинание *Anti-Magic*, готовьтесь к тому, что скоро будет применен «Армагеддон».



Dimension Door — пространственные ворота. Походное заклинание, позволяющее телепортировать героя вместе с армией в любую незанятую точку, находящуюся в пределах прямой видимости.



Hypnotize — гипноз. Позволяет взять вражеский отряд под свое управление. Срабатывает не всегда. Вероятность срабатывания зависит от магической силы заклинателя и от силы атакуемого отряда.



Mirror Image — зеркальная копия. Позволяет создать виртуальную копию любого своего отряда. Копия уничтожается, если отряд получает какое-либо повреждение. Таким образом, копия используется в основном для атак.



Resurrection True — подлинное возрождение. Позволяет оживить некоторое количество погибших бойцов. Действие аналогично заклинанию *Resurrection*, но вдвое мощнее.



Summon Air Elemental — призыв элементалей воздуха. Вызывает на подмогу отряд элементалей воздуха. Отряд тем больше, чем выше магическая сила заклинателя.



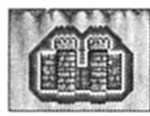
Summon Earth Elemental — призыв элементалей земли.



Summon Fire Elemental — призыв элементалей огня.



Summon Water Elemental – призыв элементалей воды.



Town Portal – портал города. Походное заклинание. Позволяет телепортировать героя вместе с армией в любой из своих городов.

Артефакты

Магические артефакты очень разнообразят игру, поскольку обладают многочисленными интересными и зачастую неожиданными свойствами. Все артефакты можно условно разделить на две категории:

- Уникальные артефакты (*Ultimate*);
- обычные артефакты.

Обычные артефакты встречаются достаточно широко, а Уникальных артефактов не может быть более чем по одному на сценарий, да и тот надежно спрятан под землей, так что его розыск и откапывание являются самостоятельной задачей. Эти предметы столь мощны, что герой, обладающий Уникальным артефактом, может решить судьбу игры.

Уникальные артефакты



The Ultimate Book of Knowledge – Уникальная книга заклинаний. Увеличивает параметр *Knowledge* на 12 пунктов.



The Ultimate Sword of Dominion – Уникальный меч владычества. Увеличивает параметр *Attack* на 12 пунктов.



The Ultimate Cloak of Protection – Уникальный плащ защиты. Увеличивает параметр *Defence* на 12 пунктов.



The Ultimate Wand of Magic – Уникальный магический жезл. Увеличивает параметр *Spell Power* на 12 пунктов.



The Ultimate Shield – Уникальный щит. Увеличивает параметры *Attack* и *Defence* на 6 пунктов каждый.



The Ultimate Staff – Уникальный посох. Увеличивает параметры *Wisdom* и *Spell Power* на 6 пунктов каждый.



The Ultimate Crown – Уникальная корона. Увеличивает каждый из четырех основных параметров на 4 пункта.



The Golden Goose — «Золотой Гусь». Обеспечивает ежесуточный доход в размере 10 000 золотых монет.

Обычные артефакты



The Arcane Necklace of Magic — магическое ожерелье. Повышает параметр *Spell Power* на 4 пункта.



The Caster's Bracelet of Magic — магический браслет. Повышает параметр *Spell Power* на 2 пункта.



The Mage's Ring of Power — магическое кольцо власти. Повышает параметр *Spell Power* на 2 пункта.



The Witch's Broach — магическая брошь. Повышает параметр *Spell Power* на 3 пункта.



The Medal of Courage — медаль за отвагу. Увеличивает мораль.



The Medal of Valor — медаль за доблесть. Увеличивает мораль.



The Medal of Honor — медаль за честь. Увеличивает мораль.



The Medal of Distinction — медаль за отличие. Увеличивает мораль.



The Fizbin of Misfortune — символ невезения. Очень сильно понижает уровень морали.



The Thunder Mace of Dominion — палица власти. Увеличивает параметр *Attack* на 1 пункт.



The Armored Gauntlets of Protection — перчатка защиты. Увеличивает параметр *Defence* на 1 пункт.



The Defender Helm of Protection — шлем защиты. Увеличивает параметр *Defence* на 1 пункт.



The Giant Flail of Dominion — гигантский цеп власти. Увеличивает параметр *Attack* на 1 пункт.



The Ballista of Quickness — магическая баллиста. При осаде замка катапульта делает по два выстрела за ход.



The Stealth Shield of Protection — щит. Увеличивает параметр *Defence* на 2 пункта.



The Dragon Sword of Dominion — меч. Увеличивает параметр *Attack* на 3 пункта.



The Power Axe of Dominion — топор. Увеличивает параметр *Attack* на 2 пункта.



The Divine Breastplate — нагрудник. Увеличивает параметр *Defence* на 3 пункта.



The Minor Scroll of Knowledge — малый свиток знаний. Увеличивает параметр *Knowledge* на 2 пункта.



The Major Scroll of Knowledge — большой свиток знаний. Увеличивает параметр *Knowledge* на 3 пункта.



The Superior Scroll of Knowledge — высший свиток знаний. Увеличивает параметр *Knowledge* на 4 пункта.



The Foremost Scroll of Knowledge — передовой свиток знаний. Увеличивает параметр *Knowledge* на 5 пунктов.



The Endless Sack of Gold — бесконечный кошель. Дает ежесуточный доход 1 000 монет.



The Endless Bag of Gold — бесконечная сума. Дает ежесуточный доход 750 монет.



The Endless Purse of Gold — бесконечный кошелек. Дает ежесуточный доход 500 монет.



The Nomad Boots of Mobility — сапоги-скороходы номадов. Увеличивают скорость перемещения по суше.



The Traveler's Boots of Mobility — сапоги-скороходы путешественника. Увеличивают скорость перемещения по суше.



The Lucky Rabbit's Foot — кроличья лапка. Приносит удачу в бою.



The Golden Horseshoe Foot — золотая подкова. Увеличивает параметр удачи.



The Gambler's Lucky Coin — счастливая монета. Приносит удачу.



The Four-Leaf Clover — четырехлистник. Приносит удачу.



The True Compass of Mobility — компас. Увеличивает скорость передвижения как по суше, так и по морю.



The Sailors' Astrolabe of Mobility — астролябия. Увеличивает скорость при движении по морю.



The Evil Eye — «сглаз». Наполовину снижает стоимость произнесения проклинающих (*Curse*) заклинаний.



The Enchanted Hourglass — очарованные часы. Продлевают время действия заклинаний на 2 хода.



The Gold Watch — золотые часы. Удваивают эффективность заклинания *Hypnotize*.



The Skullcap — тюбетейка. Наполовину снижает стоимость произнесения всех заклинаний, влияющих на разум.



The Ice Cloak — ледяной плащ. Наполовину снижает повреждение войск от действия заклинаний, связанных с холодом.



The Fire Cloak — огненный плащ. Наполовину снижает повреждение войск от действия заклинаний, связанных с огнем.



The Lightning Helm — шлем защиты от молний. Наполовину снижает повреждение от заклинаний, связанных с электрическими разрядами.



The Evercold Icicle — вечнохолодная сосулька. Увеличивает в полтора раза силу удара, наносимого заклинаниями, связанными с холодом.



The Everhot Lava Rock — вечногорячий кусок лавы. В полтора раза увеличивает силу удара заклинаний, связанных с огнем.



The Lightning Rod — жезл молний. В полтора раза увеличивает повреждение, наносимое противнику заклинаниями группы *Lightning*.



The Snake Ring — змеиное кольцо. Наполовину снижает стоимость заклинаний группы *Bless*.



The Ankh — египетский крест, «Анкх». Удваивает эффективность всех заклинаний групп *Resurrect* и *Animate*.



The Book of Elements — книга стихий. Удваивает эффективность всех заклинаний призыва (*Summon*).



The Elemental Ring — кольцо стихий. Наполовину снижает стоимость всех призывных заклинаний (*Summon*).



The Holy Pendant — святой кулон. Делает войска нечувствительными к воздействию проклятий (*Curse*).



The Pendant of Free Will — кулон свободной воли. Делает войска нечувствительными к воздействию гипнотизирующих заклинаний (*Hypnotize*).



The Pendant of Life — кулон жизни. Делает войска нечувствительными к воздействию заклинаний группы смерти (*Death*).



The Serenity Pendant — кулон просветления. Делает войска нечувствительными к воздействию заклинания *Berserk*.



The Seeing-eye Pendant — кулон всевидения. Делает войска нечувствительными к ослепляющим заклинаниям *Blind*.



The Kinetic Pendant — кулон движения. Делает войска нечувствительными к воздействию парализующих заклинаний.



The Pendant of Death — кулон смерти. Делает войска нечувствительными к воздействию всех заклинаний группы *Holy*.



The Wand of Negation — жезл отрицания. Защищает войска от воздействия заклинаний, снимающих магию — *Dispell*.



The Golden Bow — золотой лук. Снимает тот пятидесятипроцентный штраф, который несут дальнобойные войска, стреляя по противнику через препятствия, например стены замка.



The Telescope — телескоп. Увеличивает радиус обзора героя во время путешествия на одну клетку.



The Statesman's Quill — депутатское перо. Снижает стоимость капитуляции при выходе героя с войсками из боя до десяти процентов от исходной стоимости войск.



The Wizard's Hat — шапка волшебника. Увеличивает продолжительность действия заклинаний на 10 ходов.



The Power Ring — кольцо силы. Восстанавливает по два пункта магической силы заклинателя за каждый ход.



The Ammo Cart — зарядная повозка. Обеспечивает бесконечный запас боеприпасов для дальнобойных отрядов.



The Tax Lien — налоговое предписание. Ежесуточно отнимает 250 золотых монет от вашего дохода.



The Hideous Mask — отвратительная маска. Не допускает присоединения нейтральных отрядов к армии героя во время путешествия.



The Endless Pouch of Sulfur — бесконечный кошель серы. Поставляет одну единицу серы в сутки.



The Endless Vial of Mercury — бесконечный флакон ртути. Поставляет одну единицу ртути в сутки.



The Endless Pouch of Gems — бесконечный кисет самоцветов. Поставляет одну единицу резных камней (гемм) в сутки.



The Endless Cord of Wood — бесконечная вязанка дров. Поставляет одну единицу древесины в сутки.



The Endless Cart of Ore — бесконечная вагонетка руды. Поставляет одну единицу руды в сутки.



The Endless Pouch of Crystal — бесконечный подсумок хрусталя. Поставляет одну единицу хрусталя в сутки.



The Spiked Helm — шипованный шлем. Одновременно увеличивает и силу удара *Attack*, и защиту *Defence* на 1 пункт.



The Spiked Shield — шипованный щит. Одновременно увеличивает и силу удара *Attack*, и защиту *Defence* на 2 пункта.



The White Pearl — белая жемчужина. Одновременно увеличивает и магическую силу *Spell Power*, и уровень знаний *Knowledge* на 1 пункт.



The Black Pearl — черная жемчужина. Увеличивает и магическую силу *Spell Power*, и уровень знаний *Knowledge* на 2 пункта.

Сценарии игры

Вместе с игрой поставляется тридцать шесть готовых сценариев. Богатство выбора таково, что можно найти игру на любой вкус — ориентируйтесь прежде всего на количество соперников и на сложность карты. Незначительные изменения в настройке каждого сценария позволяют разыграть его по-новому и многократно продлевать удовольствие от замечательной игры. Мы не будем рассматривать большую часть сценариев, оставив их играющим для личного творчества, но на некоторых, имеющих особую сложность, остановимся.

Прежде всего обращают на себя внимание три сценария, имеющие сложность карты «Expert». Это сценарии «Who am I?», «Terra Firma» и «The Pyramid». Если удастся их пройти, включив уровень сложности *Impossible*, это реальный шанс получить высший рейтинг в игре — звание «Черного Дракона». Из сценариев со сложностью карты «Hard» наиболее головоломными являются «Pandemonium» и «Dragon Rider». Особый интерес представляет сценарий со сверхбольшой картой «Lost Continent». Он прекрасно сбалансирован и на уровне сложности *Impossible* наиболее труден при игре за волшебницу (*Sorceress*).

Основная дебютная проблема

Как показывает практика, при игре на высших уровнях сложности основной дебютной проблемой является проблема второго города/замка. Надо решить ряд вопросов:

- где он находится?
- на каком ходу его брать?
- если взят город, то строить в нем замок или нет?

Второй замок желательно взять в первую же неделю игры, во всяком случае не позже второй. Важен также и ход, на котором берется второй замок. Иногда бывает целесообразно пропустить один-два такта, чтобы взять его более уверенно.

Серьезную проблему представляют города. Что делать с ними? Если на низких уровнях сложности города можно брать и выстраивать в них замки, то на высших уровнях от этого лучше отказаться. Дефицит ресурсов таков, что строить замок на месте города в дебюте нельзя ни в коем случае: ресурсы надо беречь для создания войск и захвата полноценного замка.

После захвата и удержания второго замка в большинстве сценариев дебютная проблема решена — дальнейшее развитие хоть и происходит непросто, тем не менее в принципе победа уже достижима.

«Who am I?»

(Уровень сложности Impossible)

Потерпевший кораблекрушение герой с небольшим отрядом высаживается на берег. В его распоряжении есть только семь дней для того, чтобы завладеть каким-либо городом или замком. Конечная цель сценария — захват всего континента и уничтожение всех противников.

Единственный путь движения героя после старта — на север, где через два-три дня он получит донесение от разведчиков о том, что далее на севере замечен какой-то город. Это первая ловушка из заготовленных авторами игры. Разыскать и взять этот город несложно, но отстроить его до замка и отстоять от врагов — на высшем уровне сложности невозможно.

Правильное решение: не обращать внимание на поступившее сообщение, а двигаться с боями на юго-запад, где есть замок, который может быть взят в течение первой недели. Более того, рядом есть еще замки, один из которых может стать вашим не позднее конца второй недели. Так решается основная дебютная проблема, после чего вас ждут захватывающие сражения.

«Terra Firma»

(Уровень сложности Impossible)

В этом сценарии как бы два дебюта. Решив один, вы через несколько ходов сталкиваетесь с гораздо более грозным соперником, и искать путь к победе приходится заново.

Действие сценария происходит на узком перешейке, соединяющем два континента. Вы начинаете игру в левом верхнем углу игрового поля. Ваша цель — захват конкретного замка «Black Fang», который расположен диаметрально противоположно -- в правом нижнем углу карты. Как и во всех сценариях, связанных с захватом конкретного замка, путь к победе лежит через воспитание «Абсолютного Героя».

Основная дебютная проблема решается просто. Всего в двух суточных переходах от вас на восток находится замок, который может быть взят малыми силами уже на втором ходу. Если удастся, балансируя войсками, отстоять оба замка в течение первой недели, то на второй неделе падет и третий дебютный замок.

Дальнейшая стратегия игры развивается с использованием трех героев. Один воспитывается как «Абсолютный» — он неудержимо рвется вперед. Второй — «разводящий» — подбрасывает подкрепления на передний край. Третий герой собирает войска в трех замках и передает их «разводящему».

Экономическая стратегия строится на как можно более раннем создании титанов, которые необходимы для финальной битвы, в количестве 15—25 штук.

Важную роль в этом сценарии играет Уникальный артефакт. Если вам удастся его разыскать, то для штурма последней твердыни вам хватит минимального количества титанов. Без него войск надо иметь больше, и прохождение сценария затянется на 20 — 30 дней.

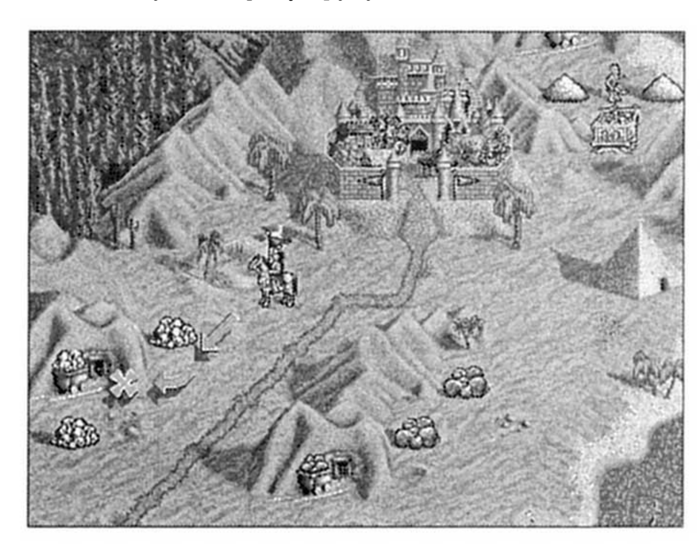
«The Pyramid»

(Уровень сложности Hard)

Это один из тех сценариев, которые не проходятся на уровне *Impossible*. Максимальный уровень сложности, на котором его можно пройти, — *Hard*. В этом сценарии как бы три дебюта. Противники подходят по очереди. Каждый

следующий на порядок сильнее предыдущего, и дебютные проблемы приходится решать заново.

Но главная дебютная проблема — проблема второго замка — по-прежнему остается, и его можно взять на первой неделе. «Изюминкой» сценария является золотая шахта, расположенная к югу от города, до которой на первом ходу добраться нельзя, если не воспользоваться расположенным рядом оазисом — он позволяет герою отдохнуть и восстановить силы для продолжения хода. Не следует также отвлекаться на ближайшую к городу груду золота.



Герой остановился у оазиса, чтобы успеть за один ход дойти до золотой шахты.

Дебют решается с помощью двух героев. Первый оставляет все войска в замке, кроме самых быстрых, да и их берет в минимальном количестве — 1 шт. Его задача — захват золотой шахты и сбор ресурсов. Второй герой создается на третий-четвертый день, собирает максимум войск, по возможности быстроходных, и должен пробиться к замку противника и захватить его до конца недели.

Дальнейшее зависит от правильности действий первого героя, собирающего ресурсы, необходимые для развития второго замка и создания в нем прочной обороны.

Этот сценарий считается одним из труднейших в игре.

«Dragon Rider»

Миссия построена на том, что вы оказываетесь с одним зеленым драконом за тридевять земель от своего замка, который к тому же атакуют несколько героев противника. Попытка немедленно двинуться на спасение замка ни к чему не приводит — от замка вас отделяет море.



Хитрость заключается в том, чтобы не тратить ресурсы и деньги на оборону замка, а вместо этого устремиться к ближайшей деревне и, захватив ее в течение отпущенной вам недели, превратить в свой форпост. Хоть один дракон и кажется слишком слабым для того, чтобы пробивать им все препятствия, на самом деле он выигрывает за счет трех вещей:

- большое количество *Hit Points* позволяет ему принимать на себя очень много ударов;
- перелетев к лучникам, он может блокировать сразу два подразделения;
- его дыхание поражает одновременно два отряда, стоящие на одной линии: маневрирование в бою — залог победы.

Pandemonium

На первый взгляд сценарий кажется непроходимым. Перед вашим замком выстроилось 18 армий противника, а в вашем распоряжении 6 героев с очень слабыми войсками. Открытое сражение приводит к быстрой гибели, а отсидеться в замке просто так не удается.

В этой миссии возможны два варианта дебюта. Выстоять можно, только если направить на защиту замка некроманта или волшебницу, придав им все дальнобойные войска, какие есть у других героев.



Обратите внимание на сундук с сокровищем в центре экрана. В нем «ключ» к победе.

Взгляните на карту. Вы видите сундук с сокровищем неподалеку? Это цель номер один. Вы забираете это сокровище некромантом, раздаете его войскам и получаете боевой опыт (*Experience*). Если сокровище было большим и вы получили 1000 единиц опыта, то вместе с ним получите и приращение навыка *Necromancy*. Это то, что вам надо. Далее собирайте у всех героев дальнобойные войска, а от своих войск оставьте только скелеты. Засев с этой арми-

ей в замке, вы сможете выдержать все волны атаки. Погибающие существа противника станут источником пополнения ваших скелетов благодаря навыку *Necromancy*. В итоге из этого нескончаемого штурма ваш некромант может выйти сильнее, чем был до него.

Разумеется, моральный уровень такого сборного отряда ниже всякой критики, и стрелки будут нередко пропускать ход. Но выстоять все-таки можно.

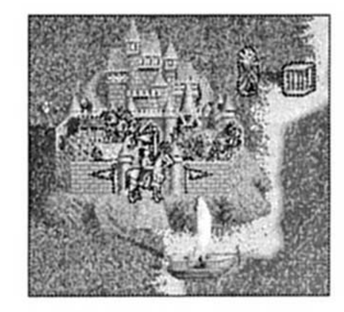
Дело обстоит хуже, если в сундуке окажется мало сокровищ и на получение 1000 единиц опыта их не хватит. В этом случае некромант в замке не выстоит, и тогда надо действовать по-другому. Все дальнобойные силы передаются волшебнице (*Sorceress*). От своих войск она оставляет только спрайтов. С этой армией запирается в замке и держит оборону. Выбор именно волшебницы основан на том, что у нее есть благословляющее заклинание *Bless*. Она должна применять его на каждом ходу, усиливая огонь своих отрядов. Спрайты эффективно «зачистят» летучие войска противника, прорвавшиеся в замок. Они при атаке не получают ответного удара!

При первой же возможности поставьте хотя бы одну дополнительную башню. Так вы переживете первый натиск. Дальше жизнь тоже не будет легкой, но главные трудности уже позади.

Lost Continent

(Уровень сложности Impossible)

Это один из самых интересных сценариев, к тому же происходящий на сверхбольшой (*XL*) карте. Игра на уровне сложности *Impossible* трудна для любых героев, но в данном сценарии она особенно трудна для волшебниц (*Sorseress*), поскольку их точка старта отличается открытостью и сильные атаки противника начинаются очень рано — уже на третьей неделе.



Как всегда, главной дебютной проблемой является проблема второго замка. Неподалеку от точки старта есть два заманчивых городка, которые несложно захватить и можно отстроить, но это путь в тупик. Они не выстоят против подошедших завоевателей. Надо искать возможность взятия готового замка. Это можно сделать, если воспользоваться той лодкой, которая расположена наподалеку.

Дебют разыгрывается двумя героями. Первый — «разведчик». Он собирает ресурсы в окрестностях замка. Второй герой — «Абсолютный». Собрав максимум возможных войск, он должен отплыть на лодке не поздее третьего дня. В этом случае он может рассчитывать на захват второго замка в конце первой — начале второй недели. Самый удобный для этой цели замок принадлежит некроманту и находится далеко на юге. Хозяин замка так занят исследованиями своих болот, что



надолго оставляет замок практически без охраны. Сооружения, отстроенные некромантом, позволят быстро собрать могучую армию в его замке, который станет центром вашей экспансии.

Кампании

Кампания — это еще один способ розыгрыша игры. Вместе с программой поставляются две кампании, имеющие общую тему. Одна разыгрывается за «светлые» силы, другая — за «темные».

Каждая кампания представляет собой набор взаимосвязанных миссий, которые отличаются от обычных сценариев некоторой особенностью в настройках. Еще одним отличием кампании от отдельных сценариев является то, что некоторые события, происходящие в отдельных миссиях, могут сказываться на характере игры в других, более поздних миссиях.

Темой кампаний стала война за наследство, разгоревшаяся между двумя принцами, двумя родными братьями. Кратко история вопроса такова.

После смерти короля, известного по прозвищу «Железный кулак» (*Ironfist*), встал вопрос о выборе наследника. Традиция королевства такова, что им должен стать один из сыновей покойного, но окончательный выбор должен произвести Совет Лордов.

Игра начинается с того, что нам рассказывают о серии трагических инцидентов, происшедших с самыми видными из членов Совета. Один как бы «случайно» выпал из окна, другого похитил дракон, третий погиб на корабле, в который ударила невесть откуда взявшаяся молния, четвертый же стал жертвой отравителей.

Арчибальд, старший сын короля, возвел вину за эти события на младшего брата, Роланда, и тому в спешке пришлось покинуть замок и искать укрытия в провинции.

С этого начинается кампания. Арчибальд, который действительно виновен в умышленных убийствах, олицетворяет злые силы и рассчитывает, что подчиненный ему новый состав Совета Лордов провозгласит королем его. Единственное, что мешает Арчибальду провозгласить себя королем немедленно, это отсутствие отцовской короны. Она укрыта где-то в провинции, и до нее ему еще предстоит добраться, а там уже поднялись мятежи, во главе которых встал Роланд.

Так эта борьба за наследство становится прежде всего борьбой за обладание Уникальным артефактом.

За какую сторону играть — дело ваше. На практике выбор сводится к тому, что у вас есть возможность разыграть кампанию дважды — за ту и другую сторону. Впрочем, вы вскоре убедитесь, что кампании начинают ветвиться (после пятой миссии возможен переход на другую сторону), и на самом деле вариантов розыгрыша еще больше.

Настройка кампании

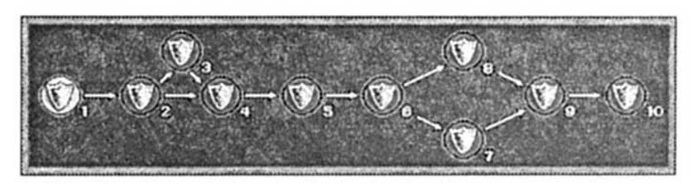
Каждая кампания состоит из цепочки миссий. Ознакомиться с этой цепочкой вы можете в стартовом экране кампании. Можно рассматривать каждую миссию как отдельный сценарий, но здесь у вас есть дополнительные возможности.

Во-первых, порядок следования некоторых миссий зависит от вашего желания. Кроме того, в стартовом экране вы имеете возможность выбора дополнительных средств для исполнения миссии — меню **Choice**. Это дополнительные ресурсы, ценные артефакты или особо мощные заклинания.



Особое внимание обратите на окно **Awards**. По результатам отдельных миссий вы получаете награды или другие преимущества, которые в дальнейшем будут сопровождать вас в течение всей кампании. Например, если вам удалось в третьей миссии за Роланда защитить поселения гномов от нашествия темных сил, то во всех прочих миссиях расположение гномов будет на вашей стороне, и где бы вы ни встретили их отряды, они всегда будут добровольно присоединяться к вашему войску. Именно благодаря таким тонкостям розыгрыш кампании и оказывается более интересным, чем розыгрыш серии несвязанных сценариев.

Кампания Роланда



План кампании Роланда.

1. Force of Arms

Герой . . . . ***Wizard***
Размер карты . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Easy***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:
- *деньги (2000 монет);*
- *боевая палица (+1 Attack);*
- *стальные перчатки (+1 Defence).*

Задача. Подавить сопротивление провинциальных лордов, не желающих примкнуть к движению, поднятому Роландом против брата.

Особенности. Противники действуют разрозненно (каждый за себя). Начальная расстановка — свободная. Как минимум две недели есть на то, чтобы спокойно собирать войска и заниматься строительством. Это простая «разминочная» миссия.



2. Annexation

Герой	***по выбору***
Размер карты	***Small***
Уровень сложности	***Easy***
Количество противников	***3***

Первичный выбор:
- *Wizard;*
- *Sorceress;*
- *Knight.*

Задача. Подавить сопротивление провинциальных лордов, отказавшихся принять присягу на верность Роланду.

Особенности. Карта очень мала и перенасыщена ресурсами. Столько, сколько можно собрать, все равно не потребуется. Надо выбирать из них строго необходимые и не тратить время на сбор лишнего. При избытке ресурсов побеждает та сторона, которая раньше начнет производство своих сильнейших войск. Лучший выбор — *Sorceress*: волшебница может и захватить второй замок, и начать производство фениксов уже на первой неделе, только не забудьте построить *Marketplace* для обмена ненужных ресурсов на необходимые. Все сражение должно закончиться на третьей неделе.

3. Save the Dwarves

Герой	***по выбору***
Размер карты	***Middle***
Уровень сложности	***Easy***
Количество противников	***1***

Первичный выбор:
- *Wizard;*
- *Sorceress;*
- *Knight.*

Задача. Защитить пять небольших городков пещерных гномов от нашествия «темных» сил.

Особенности. Эта миссия опционная, то есть в нее можно играть, а можно отказаться. Она очень проста, но продолжительна, а ее розыгрыш приводит к увеличению продолжительности всей кампании и, соответственно, к снижению итогового результата. Если вы приняли эту миссию, то главная задача состоит не столько в том, чтобы победить, сколько в том, чтобы победить быстро.

Лучший выбор — волшебница (*Sorceress*). На карте немало гномьих поселений, в которых войска рекрутируются бесплатно. Для волшебниц гномы — естественные войска, не снижающие моральный дух ее армии.

В случае победы вы получаете в награду расположение гномов, и в дальнейших миссиях все гномьи отряды всегда будут присоединяться к вашим войскам.

4. Carator Mines

Герой	***по выбору***
Размер карты	***Middle***
Уровень сложности	***Normal***
Количество противников	***4***

Первичный выбор:
- *Wizard;*
- *Sorceress;*
- *Knight.*

Задача. Теперь против вас не разрозненные провинциальные лорды, а объединенные войска — они играют кооперативно. Необходимо разгромить всех соперников и подчинить их замки.

Особенности. Если вы добились союза с гномами, то лучше играть за волшебницу (*Sorceress*). Вы можете проложить курс к замку первого из соперников так, чтобы он прошел через четыре гномьих отряда, которые к вам присоединятся. Если не слишком отвлекаться на сбор ресурсов, то уже на первой неделе вы подойдете к этому замку с огромной армией, и он будет вашим.

Если к тому же вы вовремя создадите второго героя и соберете с его помощью необходимые ресурсы, то и фениксов сможете создать в первую неделю. В случае необходимости стройте *Marketplace* в обоих замках (в своем и захваченном).

С поддержкой гномов у вас есть шанс победить в этой миссии так быстро, что затраты времени на прохождение третьей миссии будут немного компенсированы.

5. Turning Point

Герой .... ***по выбору***
Размер карты .... ***Small***
Уровень сложности .... ***Normal***
Количество противников ***1***

Первичный выбор:
- *Wizard;*
- *Sorceress;*
- *Knight.*

Задача. У противника три замка, у вас — один. Задача стандартная: разгромить врага и захватить его замки.

Особенности. Этот сценарий не случайно называется *Turning Point* («Решающий выбор»). Перед его началом вы можете сменить сюзерена и перейти на сторону Арчибальда. В этом случае развитие кампании пойдет по другому пути, но вы навсегда потеряете поддержку гномов.

Имея союз с гномами, опять же лучше играть за волшебницу. Собрав армию гномов в окрестностях замка, можно, двигаясь по дороге на северо-восток, захватить один из замков соперника на первой неделе. Карта имеет малый размер, и атаки противника на ваш замок начнутся рано, поэтому не отправляйте в поход все доступные силы. Создайте второго героя, соберите ресурсы, постройте в замке необходимые сооружения (до *Fenced Medow* включительно), и вы отразите удар противника, а организовав контратаку, возьмете второй замок в середине второй недели. Это уже гарантия победы.

6. Defender

Герой .... ***Sorceress***
Размер карты .... ***Small***
Уровень сложности .... ***Hard***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:
- *Mirror Image;*
- *Summon Earth Elemental;*
- *Resurrect.*

Задача. Не допустить потери своего исходного замка, разгромить противников и захватить их замки.

Особенности. Атаки противника начинаются очень рано, в том числе и с моря. Для достижения победы надо правильно распределить войска, оставляемые в замке для защиты, и те, которые уйдут в поход для сбора ресурсов. Действие происходит в болотистой местности, и скорость передвижения невелика. Отправьте в поход самые быстрые войска и сосредоточьтесь на розыске самоцветов (*gems*) для производства единорогов. Создать в течение первой недели фениксов не удается. Стратегия игры происходит «от обороны». Отразив первые волны атак, создавайте на второй неделе фениксов и собирайте ресурсы, а на третьей неделе можете отправляться на завоевания.

Не берите и не отстраивайте города. Сосредоточьтесь только на замках. Если пойдете в завоевательный поход двумя армиями, то сделайте одну «быстрой», а другую «медленной». Медленную армию перебрасывайте на лодке.

7. The Gauntlet

Герой . . . . ***Barbarian***
Размер карты . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Hard***
Количество противников ***1***

Первичный выбор:
- *Black Pearl;*
- *Dragon Sword;*
- *Breastplate.*

Задача. Захватить единственный город, принадлежащий противнику, за 8 недель.

Особенности. У этой миссии целый ряд особенностей. Во-первых, эта миссия и следующая, восьмая, — альтернативные. Это значит, что из двух надо выбрать одну. Во-вторых, пройти ее надо всего за 8 недель, но главная особенность в том, что те войска, которые у вас останутся после победы, будут с вами и в финальной, десятой миссии кампании.

Еще одна особенность в том, что в начале миссии вы имеете только город. Замка у вас нет, а армия представляет сборный отряд. Хоть и не слабый, но очень разношерстный. Чтобы им управлять, надо иметь хорошо развитый навык *Leadership*.

Изюминка миссии состоит в том, что в походе можно брать города, но ни в коем случае не надо строить в них замки. Исходный отряд способен без особой поддержки пройти всю карту по диагонали на юго-запад и взять город, ближайший к городу противника. Этот фронтовой город и надо развивать. Если взять его на третьей неделе, то в оставшиеся пять недель здесь можно создать почти полтора десятка черных драконов, с которыми миссия легко завершится и будет еще что оставить на финальную битву.

Главная проблема этой миссии — сера. Ее постоянно не хватает для производства драконов. По пути не пропускайте залежи серы. Если ее все же не хватит, используйте *Trading Post*, который расположен неподалеку от фронтового города.

8. The Crown

Герой . . . . ***по выбору***
Размер карты. . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Hard***
Количество противников ***1***

Первичный выбор:
- ***Knight;***
- ***Wizard;***
- ***Sorceress.***

Задача. Отыскать королевскую корону (*Ultimate Crown*).

Особенности. Эта миссия альтернативна предыдущей. Если вам удастся разыскать королевскую корону, то в последней, решающей битве она будет у Роланда, и он получит по четыре дополнительных пункта ко всем своим основным параметрам.

Обычно миссии, связанные с розыском артефактов, решаются путем создания многочисленных героев, которые должны осмотреть обелиски и попутно собрать ресурсы. В это время в базовом городе усиленным темпом строятся сооружения в «гонке за фениксом». Самые желательные ресурсы — руда (*Ore*), самоцветы (*Gems*), ртуть (*Mercury*).

9. Collargon's Defence

Герой . . . ***Knight, Sorseress, Wizard***
Размер карты. . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Hard***
Количество противников. ***3***

Первичный выбор:
- ***20 crystalls;***
- ***20 gems;***
- ***20 mercury.***

Задача. Разгромить армию лорда Колларгона (*Collargon*) и вывести его из игры.

Особенности. Перед вами три задачи. Во-первых, разгромить войско Колларгона. Во-вторых, в левом верхнем углу на острове в замке спрятался сам Роланд. Нельзя допустить его поражения. На этом острове есть телепортационные ворота, и чтобы враг не мог туда проникнуть, вход в этот телепортал надо взять под контроль. Третья задача — стандартная: разбить войска прочих лордов и овладеть их замками.

Исходное расположение войск необычно для этой игры. Они имеют структуру явно выраженного фронта. Между фронтами — широкая полоса нейтральной земли, на которой развернется тактическая борьба. В этой миссии не удастся с налета захватить замок противника, но это и не нужно — вокруг достаточно нейтральных городов. Копите силы, осваивайте ресурсы. Ни в коем случае не отстраивайте города, не тратьте ресурсы. Но внимательно следите за противником. Как только он возведет новый замок, сразу же берите его и укрепляйте. Стратегия победы в этой миссии строится «от обороны».



10. Final Justice

*Герой . . . **Knight, Sorseress, Wizard***
*Размер карты . . . . **Extra Large***
*Уровень сложности . . . . **Hard***
*Количество противников **3***

Первичный выбор:
- *Tax Lien;*
- *Hideous Mask;*
- *Fizbin Medal.*

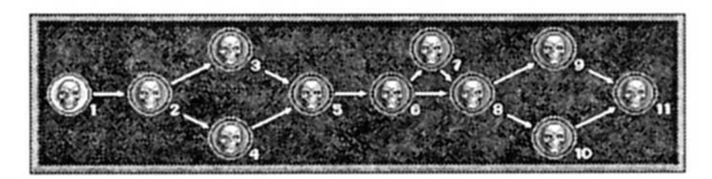
Задача. Это последняя миссия кампании. Вам предстоит разгромить соперников и захватить самого Арчибальда.

Особенности. К замку Арчибальда нет подступов по суше. Он достижим только с воды. Лодка в вашем распоряжении имеется. Роланд начинает игру рядом с ней, но, увы, у этой лодки нет выхода на «большую воду».

Вывод: для победы в игре надо разрабатывать заклинание *Summon Boat*, с помощью которого удастся вызвать лодку в нужное место (его тоже еще надо поискать), и погрузить на нее штурмовую группу.

Если в своих замках это заклинание не разрабатывается, надо брать приступом вражеские замки и искать там. Если встретится заклинание *Dimension Door*, то и с его помощью тоже можно вывести лодку на реку.

Кампания Арчибальда



План кампании Арчибальда.

1. First Blood

*Герой . . . . **Necromancer***
*Размер карты . . . . **Middle***
*Уровень сложности . . . . **Easy***
*Количество противников **3***

Первичный выбор:
- *деньги (2000 монет);*
- *Mage's Ring (+2 Spell Power);*
- *Minor Scroll of Knowledge (+2 Knowledge).*

Задача. Подавить сопротивление трех провинциальных лордов, сторонников Роланда. Противники действуют разрозненно.

Особенности. Замок расположен на небольшом островке, связанном с континентом узким перешейком. Нейтральные войска, занимающие этот перешеек, образуют эффект пробки. У вас есть достаточно времени, чтобы развить замок и собрать сильную армию, пока противник «раскупорит» эту пробку. Далее можно действовать на контратаках. Если вы сами решите сэкономить время и прорваться на континент, может получиться сложная комбинационная игра.

2. Barbarian Wars

Герой . . . . ***по выбору***
Размер карты . . . . ***Small***
Уровень сложности . . . . ***Easy***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:

- *Necromancer;*
- *Warlock;*
- *Barbarian.*

Задача. Подавить сопротивление северных варварских племен. Вам противостоят три армии, но действуют они разрозненно.

Особенности. Особенность этой миссии в малом размере карты. Замки находятся близко друг к другу, и авторы предполагали раннее начало ожесточенных сражений. На самом деле ничто не мешает вам захватить второй замок на третий-четвертый день игры (не надо заниматься сбором ресурсов), и победа в миссии уже очевидна.

3. Necromancers

Герой . . . . ***Necromancer***
Размер карты . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Normal***
Количество противников ***3***

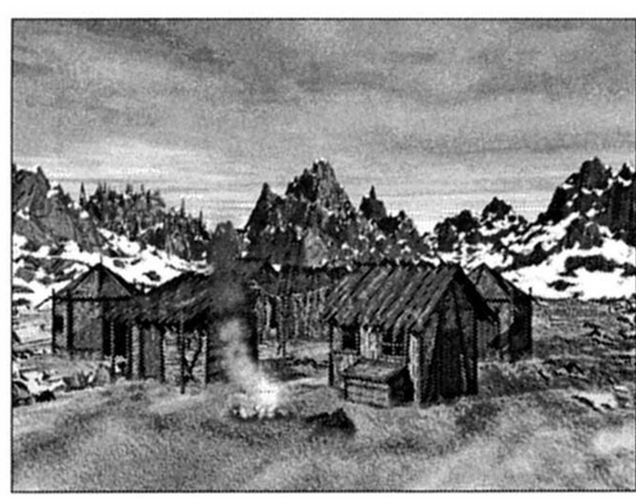
Первичный выбор:

- *2000 gold;*
- *Mass Curse;*
- *Defender's Helm.*

Задача. Вернуть свой замок и победить трех соперников, выступающих в альянсе.

Особенности. Особенность этой миссии в том, что игра начинается хоть и с неплохой армией, но без замка. У вас есть всего семь дней на то, чтобы его вернуть.

Помня о том, что главная дебютная проблема любого сценария не в первом замке, а во втором, и помня о том, что в первую неделю большинство замков беззащитны, здесь можно решить сверхзадачу — успеть захватить за неделю



Каждая миссия в кампании открывается небольшим видеовступлением.



не один замок, а два. Это можно сделать, если не отвлекаться на сбор ресурсов, а при повышении боевого опыта развивать навык быстроходности *Logistics*. Даже если второй замок и не удастся взять в течение первой недели, его можно взять в начале восьмого дня. В это время противник еще ничего создать в нем не успел. При таком дебюте быстрая победа неизбежна.

Миссии 3 и 4 — альтернативные, то есть вы можете принять на себя только одну из них. Если вы хотите выиграть кампанию в минимальные сроки, то лучше принимать миссию 3, поскольку она короче. Победа в этой миссии в дальнейшем обеспечит вам поддержку со стороны гильдии некромантов.

4. Slay the Dwarves

Герой .... ***по выбору***
Размер карты .... ***Middle***
Уровень сложности .... ***Normal***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:
- *Necromancer;*
- *Warlock;*
- *Barbarian.*

Задача. Провести превентивную акцию по захвату городов гномов, чтобы предотвратить их присоединение к армии Роланда.

Особенности. Миссия диаметрально противоположна третьей миссии из кампании Роланда, но существенно труднее. Главное — не допустить распыления сил и держать зональную оборону, чтобы свести войну к позиционной. В случае успеха вы заработаете вечное проклятье от пещерных гномов, и это не так плохо, поскольку огры, их главный противник, заключат с вами союз и в последующих миссиях будут добровольно присоединяться к вашим отрядам.

Миссия 4 альтернативна миссии 3, но требует ощутимо большего времени на прохождение. Удастся ли вам впоследствии вернуть затраченное на нее время, пользуясь преимуществами союза с ограми, — это вопрос.

5. Turning Point

Герой .... ***по выбору***
Размер карты .... ***Small***
Уровень сложности .... ***Normal***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:
- *Necromancer;*
- *Warlock;*
- *Barbarian.*

Задача. Разгромить трех противников и захватить их замки.

Особенности. Как и в одноименной миссии за Роланда, здесь можно совершить предательство и сменить знамя. Перейдя на противоположную сторону, вы будете сражаться тремя героями против одного, иначе, наоборот, — один против троих.

Миссия проходится очень быстро. Имея союз с ограми, можно выйти из замка с минимальной армией размером в одного бойца, взять по пути несколько бригад огров и через несколько дней захватить второй замок. Дальнейшее просто.

6. Rebellion

Герой . . . . ***по выбору***
Размер карты . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Hard***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:
- *Necromancer;*
- *Warlock;*
- *Barbarian.*

Задача. Разгромить трех противников и захватить их замки.

Особенности. В этой миссии много особенностей. Первая из них — в том, что, выбирая героя, желательно избрать некроманта (*Necromancer*). Вторая особенность в том, что вам в поддержку дана армия лорда Колларгона. Он — сильный рыцарь, обладающий неплохим опытом. Посмотрите его навыки. Вас должно удивить, что он (рыцарь) имеет навык *Necromancy*, развитый до уровня *Expert*. Это хитрый ход сценаристов.

Главная же особенность этой миссии в том, что вокруг вашего замка имеются огромные многотысячные войска крестьян и отряды из десятков и сотен лучников. Это готовое «пушечное мясо» для некроманта. Перемалывая толпы крестьян, вы должны создать себе многотысячную армию скелетов, с которой и будет одержана победа.

7. Dragon Master

Герой . . . . ***по выбору***
Размер карты . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Hard***
Количество противников ***2***

Первичный выбор:
- *Necromancer;*
- *Warlock;*
- *Barbarian.*

Задача. Захватить поселение драконов *Dragon City* и разгромить армии соперников.



Обратите внимание, что в замке не видно ни дверей, ни ворот. Это потому, что здесь живут крылатые драконы.

Особенности. Эта миссия опционная, то есть ее можно делать, а можно и пропустить, но если вам удастся до разгрома соперников захватить *Dragon City*, то в дальнейших миссиях драконы станут вашими союзниками.

Принимая эту миссию, помните о том, что все затраченное на нее время уходит впустую и снизит общий рейтинг по результатам кампании. А миссия в то же время весьма трудна и быстро не проходится. При выборе стороны, за которую будете играть, остановитесь на варваре, помня о своем союзе с ограми. К северу от вашего исходного замка так много племен диких огров, что за две недели из них можно сформировать огромную армию, способную взять любой замок. Не берите оба вражеских замка, ограничьтесь одним — северным. Это замок колдуна. Отстройте его до возможности производства черных драконов, после чего покоряйте драконов и завершайте миссию. Постарайтесь уложиться в 6 недель.

8. Country Lords

Герой . . . . ***Warlock***
Размер карты . . . . ***Middle***
Уровень сложности . . . . ***Hard***
Количество противников ***3***

Первичный выбор:
- *Basic Logistics;*
- *Power Axe;*
- *White Pearl.*

Задача. Разгромить объединенную коалицию трех лордов и захватить все вражеские города и замки.

Особенности. Вы начинаете эту миссию, не имея замка, и должны в течение семи дней найти себе пристанище. Поскольку все решает скорость, то самый лучший выбор, который можно сделать при настройке миссии, — *Basic Logistics*

Слева от места старта несметные запасы сокровищ, но это ловушка. У вас и так хорошая армия, и если не тратить время на сбор сокровищ, то за первую неделю можно дойти до крайнего севера и там взять голыми руками прекрасный высокоразвитый замок соперника. Правда, это удастся сделать только в том случае, когда у вас есть союз с драконами по результатам предыдущей миссии. К исходу второй недели у вас должно быть до четырех замков, а на третьей неделе враг погибнет.

Не бегайте за отдельными вражескими отрядами. Оставшись без замков и городов, они скончаются сами, и помните, что перед тем как встречаться с драконами, надо освободить одно

СПРАВКА

Информация о составе вражеских армий в игре дается в не совсем явной форме. Количественный состав войск описывается следующими терминами:

Few	*от 1 до 4*
Several	*от 5 до 9*
Pack	*от 10 до 19*
Lots	*от 20 до 49*
Horde	*от 50 до 99*
Throng	*от 100 до 249*
Swarm	*от 250 до 499*
Zounds	*от 500 до 999*
Legion	*от 1000 до 4000*

место в составе армии, иначе они не присоединятся к вам и исчезнут навеки (увы!).

Так те недели, которые вы затратили в миссии по подавлению драконов, могут быть в немалой степени компенсированы стремительным розыгрышем этой миссии. Без помощи драконов она была бы очень сложной и затяжной.

9. The Crown

Герой .... ***по выбору***
Размер карты .... ***Middle***
Уровень сложности .... ***Hard***
Количество противников ***1***

Первичный выбор:
- *Necromancer;*
- *Warlock;*
- *Barbarian.*

Задача. Отыскать королевскую корону (*Ultimate Crown*).

Особенности. Эта миссия аналогична одноименной миссии из кампании Роланда. Если вам удастся разыскать королевскую корону, то в последней, решающей битве она будет у Арчибальда и он получит по четыре дополнительных пункта ко всем своим основным параметрам.

10. Greater Glory

Герой .... ***Knight***
Размер карты .... ***Middle***
Уровень сложности .... ***Hard***
Количество противников ***1***

Первичный выбор:
- *Black Pearl;*
- *Dragon Sword;*
- *Breastplate.*

Задача. Захватить единственный город, принадлежащий сопернику, причем сделать это за восемь недель. Те войска, которые останутся живы по окончании миссии, поступят в ваше распоряжение в последней битве кампании.

Особенности. Миссия аналогична миссии *The Gauntlet* из кампании Роланда. Вам не надо брать никакие города, кроме одного, ближайшего к городу противника — он и станет вашим форпостом. Это город колдуна, и в нем можно разводить драконов. Поэтому особое внимание по пути обращайте на залежи серы. Рядом с городом есть несколько драконьих отрядов — они вам очень пригодятся (если у вас есть с ними союз). Если такого союза нет, то вы потеряете дополнительно одну-две недели.

11. Apocalipse

Герой .... ***Warlock***
Размер карты .... ***Extralarge***
Уровень сложности .... ***Hard***
Количество противников......... ***4***

Первичный выбор:
- *Tax Lien;*
- *Hideous Mask;*
- *Fizbin Medal.*

Задача. Это последняя битва. Вам надо захватить замок Роланда и завершить войну.



Особенности. Замок Роланда находится далеко на северо-западе. К нему можно попасть, только пройдя через телепортационные ворота, охраняемые титанами. Есть шанс покончить с ним уже на второй неделе, но для этого надо, чтобы из предыдущей миссии к вам поступил на службу отряд, содержащий полтора десятка черных драконов, и на штурм должен идти не Арчибальд, а герой класса *Barbarian* — он быстроходнее.

Заключение

Мы привели описание кампаний в расчете на то, чтобы завершить их в минимально короткие сроки. В сети Internet ведется учет лучших достигнутых результатов, и на момент, когда книга готовилась к печати (май 1997 г.), лучшими достигнутыми результатами были:

- за Роланда: 231 день;
- за Арчибальда: 183 дня.

Проверьте свои силы. У вас может получиться не хуже.

Финт-коды

Многие программы имеют встроенные финт-коды. Авторы программ используют их для тестирования игры и не всегда удаляют из готовой программы, зная, что иногда их наличие способствует популярности программы.

ФИНТ-КОДЫ

Коды набираются во время походного режима.

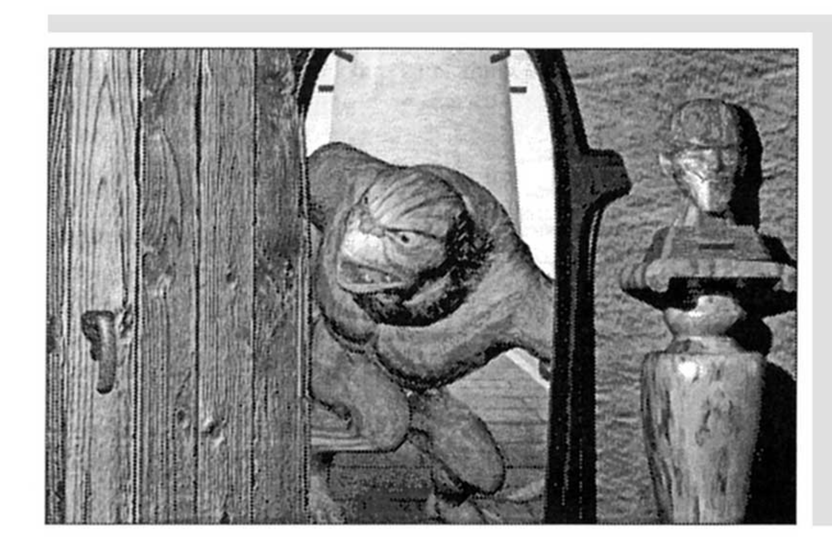
8675309	*позволяет увидеть сразу всю карту игрового поля*
32167	*дает вашему герою отряд из пяти черных драконов. Если набирать этот код несколько раз подряд, то драконов можно собрать очень много*
911	*немедленный выигрыш сценария (миссии)*
1313	*немедленный проигрыш, хотя непонятно, кому он нужен*

Код для боевого режима:

12345678	*приносит «удачу» атакующему отряду*

Авторы книги не уверены, что использование финт-кодов может увеличить интерес к игре, но для полноты картины приводят известные коды.

Обращаем особое внимание на то, что использование финт-кодов при прохождении кампании воспрепятствует получению достойной оценки. Играющий получит нелестное прозвище *Cheater* (*Плут*).



adventure



1996

Lighthouse

Разработчик: **Sierra**

Издатель: **Sierra**

Требования к системе

Операционная система	***DOS или Windows 95***
Процессор	***486 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***SVGA***

Эта программа относится к жанру Adventure и ориентирована на закаленных ветеранов жанра. Отличается приличным размером и непростым уровнем встроенных головоломок. Из ближайших аналогов последнего времени по графике, сложности головоломок и продуманности сюжетной композиции она близка к игре ***Chronomaster****.*

Пролог

С предысторией событий вы можете познакомиться, прочитав собственный дневник. Он лежит в ящике письменного стола — отодвиньте стул и откройте ящик.

Итак, вы — писатель, снявший небольшой домик на диком побережье штата Орегон для работы над книгой. Уединенное место, общение с природой, отсутствие контактов с окружающими должно, по вашему мнению, настроить на рабочий тон и разбудить творческое вдохновение.

Впрочем, в оторванности от мира есть и свои недостатки, и вас все-таки тянет к людям. Однако единственный человек, с которым у вас время от времени происходят встречи, — это молодой ученый Йеремия Крик, проживающий на маяке в паре миль от вашего дома. Постепенно редкие встречи с Криком и его маленькой дочкой Амандой начинают занимать важное место в вашей уединенной жизни, и вы чувствуете, что с Криком связана какая-то тайна. Он панически боится любых упоминаний о своей работе.

Акт 1. Телефонный звонок



Перед вами на столе телефон. Мигающая красная лампочка свидетельствует о том, что есть сообщения, записанные автоответчиком. Чтобы прослушать их, нажмите на телефоне кнопку **Message.**

Первые два сообщения интереса не представляют. Обратите особое внимание на последнее — это звонил Йеремия Крик. Он явно встревожен и, судя по всему, должен немедленно покинуть свою обитель и вынужден оставить маленькую Аманду. Ему угрожает опасность, и он просит вас присмотреть за девочкой. С этого и начинаются ваши приключения.



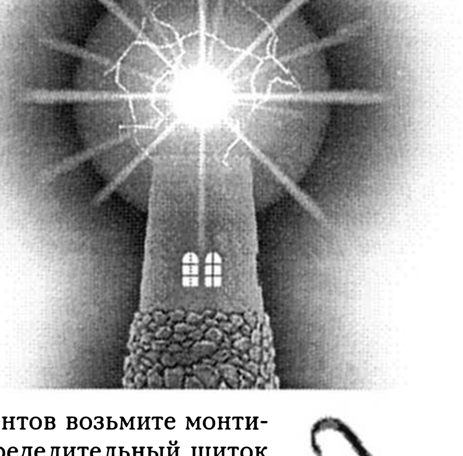
Прежде всего надо посмотреть в окно на маяк. Вы должны увидеть, как в него бьет молния, после чего прожектор маяка перестает работать. Теперь можно собираться в дорогу.

Из шкатулки на столе прихватите зажигалку. У входной двери с вешалки возьмите зонтик и дорожную сумку — в нее будут укладываться те предметы, которые вы соберете по ходу игры. Она выполняет роль инвентарной сумки. Здесь же есть тумбочка с выдвижным ящиком. Открыв ящик, передвиньте с помощью мышки те бумаги, которые там лежат. Найдите под ними ключи от автомобиля и возьмите их с собой.



Открыв входную дверь, увидите автомобиль. Воспользуйтесь ключами — и вот вы уже в дороге.

Акт 2. Маяк



Подъехав к маяку, обратите внимание на почтовый ящик. Откройте его — в нем письмо, адресованное вам. Сейчас читать его еще рано — следуйте к зданию.

Слева у входа висит старинный фонарь. Откройте его и найдите внутри ключик от висячего замка (к двери он не подходит). Ключ от двери надо искать на крыльце. Посмотрите под ноги — там есть несколько предметов. Подвигайте их с помощью мышки — под одним из них найдете ключ от двери. Но в доме темно, и пока в него идти рано.

Обойдите дом справа — там металлический ящик для садовых инструментов. Замок откроется ключом, взятым в фонаре. Из инструментов возьмите монтировку (гнутый ломик) и откройте распределительный щиток слева вверху. В нем три рубильника, два из которых работают нормально, а третий неисправен. Пока нам хватит и двух — этого достаточно, чтобы осветить дом. Можно идти в парадную дверь.



Из прихожей открывается проход в несколько комнат. Слева — гостиная, она же кухня. Справа — кабинет ученого. Вторая дверь справа — детская, там можно найти Аманду. Дверь впереди с кодовым замком — лаборатория (туда нам пока не пройти).

Начнем с гостиной (кухни). Справа стоит холодильник, в котором можно взять бутылочку с молоком для Аманды. На стойке рядом лежат бумаги. Возьмите их с собой. Это отдельные странички из дневника Крика. Из них можно понять, что он разрабатывал какую-то идею о том, что пространство и время образуют некую четырехмерную ткань Вселенной и что в этой ткани возможны складки. В точках, где слои «ткани» подходят близко друг к другу, должна существовать возможность межпространственных переходов на огромные расстояния за очень малое время и с небольшими энергетическими затратами.

Здесь же, сзади вас, в гостиной есть шкаф, на одной из полок которого лежит компас. Возьмите его с собой — пригодится.



Комната напротив — детская. В кроватке сидит плачущая Аманда. Ее можно успокоить бутылочкой молока. Для этого сначала потрогайте девочку — плач усилится. После этого дайте ей молоко.

В этой комнате можно найти и взять с собой:

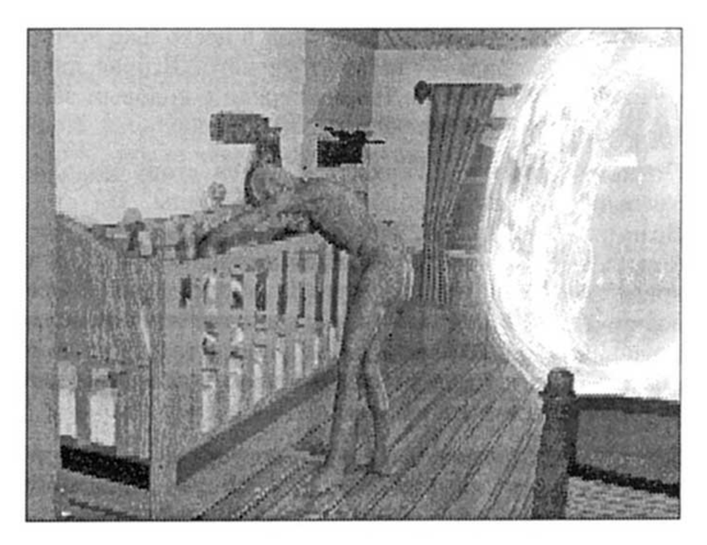
- игрушечного солдатика (лежит на полу);
- будильник (стоит на столике);
- бумаги Крика.



Дальнейшее чтение бумаг откроет вам, что Крик начал эксперименты по искривлению пространства-времени, для чего создал лабораторную установку. С ее помощью Крику удалось создать телепортал, работающий ограниченное время. Насколько он понял, этот телепортал ведет в «параллельную» вселенную, где существует аналог нашей планеты. Ему удалось рассмотреть море, побережье, какое-то строение. Но самым удивительным и пугающим была фигура черного человека (далее Даркмен), наблюдающего за ним с другого конца телепортала.

Акт 3. Похищение

Если во время ваших блужданий по дому услышите крик Аманды, бросайте все, чем занимались, и немедленно бегите в детскую. Вы станете свидетелем похищения ребенка. Черная фигура, напоминающая человеческую, выхватит девочку из кроватки и скроется в яйцеобразном энергетическом сгустке. По-видимому это и есть тот телепортал, над исследованием которого работал Крик.



Черная фигура, напоминающая человеческую, похищает ребенка. Обратите внимание на яйцеобразный энергетический сгусток справа. Это телепортал. Если войти в него, окажетесь в параллельной вселенной. Но пока этого делать не стоит.

Вы можете пассивно наблюдать, как крадут ребенка, а можете броситься за похитителем в этот телепортал. Правильное решение — первое. Отправляться в другую вселенную пока рано, вы еще не все сделали здесь.

Но программа учитывает разные варианты действий. Предварительно сохранившись, стоит попробовать пройти через телепортал. Этот путь — тупиковый. Программа «закроется» (то есть вы отрежете себе возможность ее прохождения), но игра есть игра. В ней много альтернативных решений и тупиковых ветвей, на которые стоит посмотреть просто ради любопытства.

Акт 4. Кабинет

Дверь в кабинет находится рядом с дверью в комнату Аманды, и здесь есть много материала для исследования. Прежде всего попробуйте передвинуть книги в книжном шкафу. За ними скрывается сейф. К нему мы еще вернемся.

На одной из полок можете взять несколько полезных предметов:

- игрушечную механическую птичку;
- коллекцию ракушек;
- два красных камня каплеобразной формы.



В углу комнаты найдите секретер. Сверху у него есть выдвижной ящик. В нем лежит ножик для вскрывания конвертов, с помощью которого можно вскрыть и прочитать письмо, взятое в почтовом ящике.



Письмо адресовано вам. Крик написал его на случай, если не вернется. Это просьба позаботиться об Аманде. Здесь же сказано, что его завещание и последние распоряжения можно найти в сейфе. Комбинация сейфа: 5—18—28.

Вводится эта комбинация следующим образом:

- сначала поверните номеронабиратель вправо до цифры 5;
- далее — влево до цифры 18, но с обязательным переходом через 0, то есть номеронабиратель при этом должен сделать почти два оборота;
- теперь вправо до цифры 28.

После ввода комбинации сейф открывается поворотом рукоятки.

В сейфе лежит папка с записями Крика. Отныне отдельные странички, разбросанные как попало у вас по инвентарной сумке, будут аккуратно собраны в одном месте, и вам станет проще их читать. Особое внимание обратите на страницу 59. Здесь под рисунком записана какая-то дата: 8—24—96. Это комбинация для кодового замка лаборатории.

Продолжив обследование бюро, вы сможете найти там еще несколько листков с записями, а также непонятный куб, похожий на шкатулку.

Из этих записей наконец-то сложится картина происшедшего. Оказывается, Крик сумел добиться некоторой стабильности в работе телепортала и уже выходил в параллельный мир. Там он нашел строение, похожее на башню, а в нем — местного ученого механика. Интересно, что его язык ничем не отличается от нашего, то есть два мира развиваются параллельно и очень близки друг к другу.

Ученый предупредил Крика о большой опасности контактов с Даркменом и, прощаясь, передал ему замысловатый куб, который, по его словам, может помочь в трудную минуту. Впрочем, как Крик ни бился, до конца открыть этот куб ему так и не удалось.

Особое внимание обратите на изображение орла на странице 118 записок Крика. Это ключ к решению одной из головоломок «магического» куба.

Акт 5. «Магический» куб

1. На одной из боковых граней куба найдите вращающийся рычажок задвижки. Поверните его — одна из граней откроется. Она представляет собой головоломку, сложенную из набора деревянных пластин. Маленькие квадратные пластинки светло-коричневого цвета можно «утопить», а прочие — передвинуть.

Начинайте утапливать светлые пластинки, следуя слева направо и сверху вниз. Когда будут утоплены все, начинайте передвигать оставшиеся. Двигайте их до тех пор, пока под одной из них не откроется маленькая красная кнопка. Нажмите на эту кнопку.

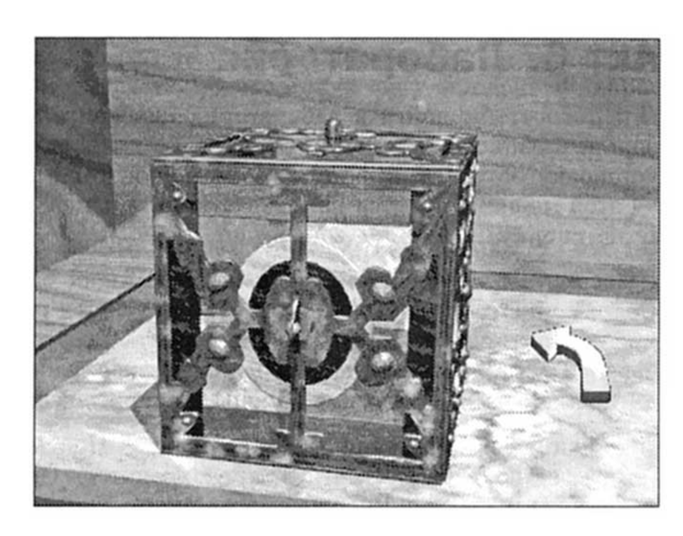


На другой стороне куба откроется панель с большой красной кнопкой в центре. Нажмите на эту кнопку. Теперь нажмите на маленькую серую кнопку в центре одной из других граней куба. Снова нажмите на большую красную кнопку. Нажатие на нее выдвинет небольшой ящичек, в котором вы найдете фигурный ключ странной формы.

2. Опять нажмите на большую красную кнопку. Приоткроется панель еще на одной грани куба. Разверните куб так, чтобы эта панель смотрела на вас. Через узкую щель вы сможете увидеть в правом нижнем углу светлый квадрат. Нажмите на него, и откроется панель с головоломкой.

Эта головоломка представляет собой известную логическую игру в пятнашки. Ваша задача — передвинуть фрагменты головоломки таким образом, чтобы в итоге собралась картинка с изображением орла (вы можете посмотреть на него на странице 118 дневников Крика).

Если вы умеете решать такие головоломки, то, затратив какое-то время, сумеете собрать то, что нужно. Если вы этого не умеете, то вам надо обязательно прочитать главу **Классические головоломки в компьютерных играх**. Подлин-



«Магический» куб. Крик привез его из последнего путешествия в параллельную вселенную.

ному ценителю компьютерных игр знать приемы решения разных головоломок совершенно необходимо. А если вы знаете, как решить эту головоломку, но вам просто не хочется тратить на нее время, то авторы программы предусмотрели в ней вариант автоматического решения «для своих», которым можете воспользоваться и вы.

Разверните куб так, чтобы узкая щель внизу смотрела на вас. Нажмите справа внизу на светлый квадрат и откройте панель с головоломкой. Отойдите от стола на шаг назад. Снова подойдите к столу...

Повторите эту последовательность действий четыре раза, и перед вами появится «кнопка» с надписью «Solve it?». Щелкните по этой кнопке с помощью мышки, и головоломка будет решена автоматически.

Когда головоломка будет решена, включится скрытый механизм, и сквозь узкую щель будет выдвинут листок бумаги с четырьмя фигурами. Запишите их: круг, треугольник, квадрат, крест.

3. Повращайте куб, на одной из боковых граней опять найдите рычажок задвижки и поверните его. Поверните куб и нажмите на серую кнопку в центре одной из граней. Откроется еще одна панель, собранная из набора цветных пластин. Между пластинами видны контуры двух фигур, изображающих рыбок.

Сначала утопите все четыре пластинки голубого цвета, после чего нажмите на фигуру нижней рыбки. Она откинется и откроет кнопку. Нажмите на нее.

Теперь утопите все четыре серые пластины, после чего нажмите на фигурку верхней рыбки. Она откинется и откроет замочную скважину. К ней подойдет тот фигурный ключик, который мы извлекли ранее. После этого откроется очередная панель, под которой вы найдете серый диск.

Пока это все. К этому кубу мы еще вернемся.



Акт 6. Лаборатория

Для того чтобы войти в лабораторию, наберите на двери код 82496 (его мы нашли в записках ученого). Как только войдете, увидите перед собой белую установку обтекаемой формы, обмотанную толстым красным проводом. Сбоку этой машины имеется панель. Откройте панель — найдете кнопку. Нажмите на кнопку — машина заработает.

Развернитесь. У входной двери найдите ящик белого цвета. Сверху у него есть крышка, которую не удается открыть. Поможет монтировка. Ее надо использовать два раза. Внутри найдете несколько зеленых ламп — это энергетические модуляторы. Возьмите один для замены перегоревшего.

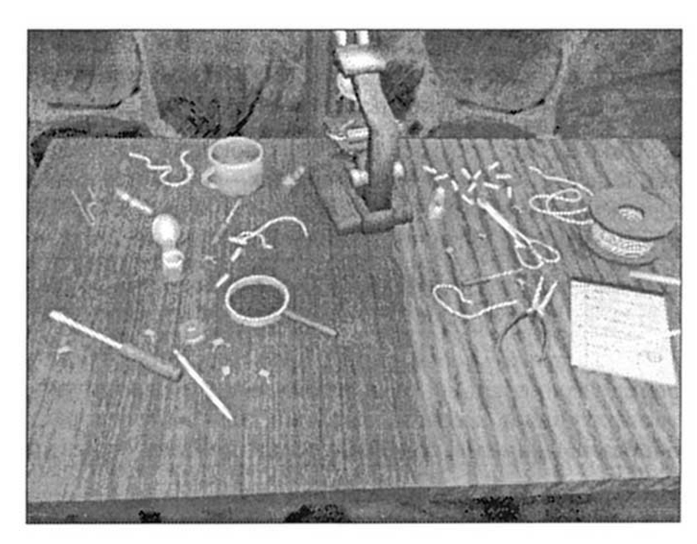


Подойдите к рабочему столу доктора Крика. На нем надо взять паяльник (похож на отвертку), предохранитель (похож на радиолампу) и короткий черный проводник с залуженными концами. Здесь же лежат странички из дневника ученого. Они помогут внести полную ясность в события последних часов.



Оказывается, в последние дни доктор Крик неоднократно пропускал в наше пространство того самого Даркмена из параллельной вселенной. Разговоров между ними не было, но Крик начал замечать нездоровое любопытство пришельца к своему оборудованию. А однажды после его визита пропал модулятор — важная деталь установки.

У Крика стало складываться впечатление, что пришелец у себя там работает над аналогичной установкой и его присутствие становится опасным. Тогда он оборудовал металлическую клетку над своим телепорталом, чтобы исключить нежелательные визиты.



Рабочий стол доктора Крика. Здесь вы найдете инструмент и детали, необходимые для ремонта установки.

В это же время продвинулась его работа над совершенствованием установки. Ученому наконец-то удалось отыскать необходимый регулировочный параметр, который позволил установить не временное, а постоянное соединение между мирами. И тут произошло неожиданное...

...Сегодня ночью Крик услышал характерный хлопок, с которым обычно открываются телепортационные ворота. Он немедленно бросился в лабораторию и успел увидеть исчезающую фигуру. Даркмен сумел-таки построить свой телепортал. Пропали чертежи и расчеты, сделанные в последние дни.

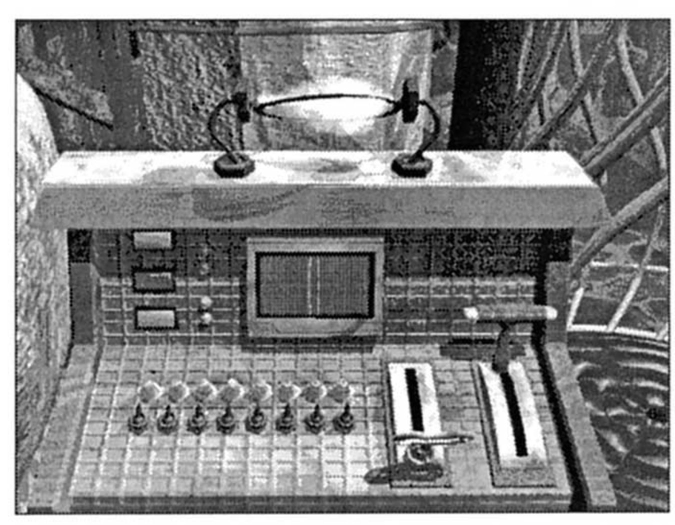
В отчаянной попытке вернуть документы и предотвратить проникновение враждебных сил из параллельного мира к нам на Землю Крик бросился в телепортал — в погоню. Шансов, что ему удастся вернуться, немного. Отсюда и этот ночной звонок с просьбой позаботиться об Аманде.

От рабочего стола развернитесь назад. Перед вами пульт управления, а слева от него — экспериментальная установка. Откройте в ней панель. Снимите перегоревший предохранитель и замените его новым. Сгоревший проводник в центре установки тоже надо снять и заменить на новый. Его концы следует пропаять — воспользуйтесь паяльником.

Теперь вернитесь к пульту управления. На нем восемь выключателей — включите их все. Должен засветиться небольшой зеленый экран. Теперь потяните на себя первый рычаг — освещение увеличится. Дальше здесь делать нечего — надо идти менять перегоревший модулятор.

Найдите деревянную лестницу, ведущую наверх, и поднимитесь по ней. Висячий замок люка оплавлен ударом молнии — его можно сбить при помощи монтировки. Бить надо три раза. Выйдите наверх, на смотровую площадку.

Откройте прожектор и замените перегоревшую лампу, но система пока работать не будет, поскольку один из трех рубильников внизу не включен. Спус-



Пульт управления установкой. Включите все восемь выключателей и, когда засветится зеленый экран, потяните на себя левый рычаг.

Второй (правый) рычаг включите после замены модулятора (наверху) и включения рубильника (на улице).

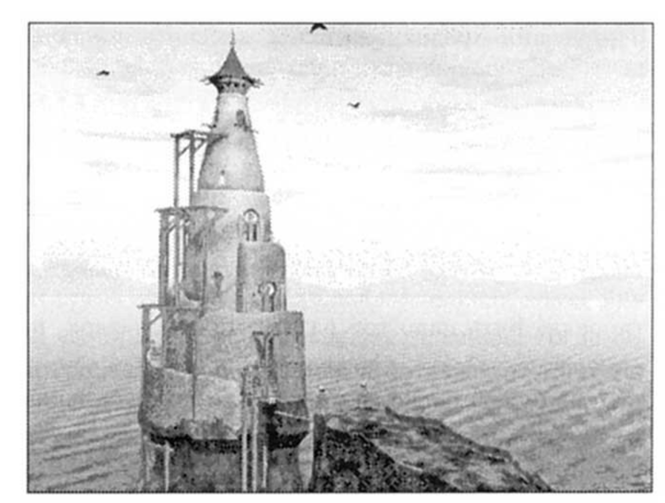


кайтесь вниз, выходите из дома и в распределительном щитке перекиньте третий рубильник. Теперь он сможет встать на положенное место.

Снова вернитесь в лабораторию и подойдите к компьютеру. На экране горит сообщение о том, что программа прервана и есть предложение запустить ее заново — «Retry». Запускайте программу, переходите к пульту управления и тяните на себя второй рычаг (правый). Теперь все должно сработать нормально. Появится светящийся телепортал, и вы сможете в него войти.

Акт 7. «Параллельная» планета

Межпространственный переход выбрасывает вас где-то на морском побережье, очень похожем на то, о чем писал доктор Крик в своих дневниках. Где-то вдалеке просматриваются контуры высокой башни, местного аналога наших земных маяков.



Что это? Иная планета? Или «параллельная» Земля? Башня местного «маяка» очень похожа на то, о чем писал Крик в своих записях.

Телепортационные ворота еще не закрылись, и у вас есть шанс вернуться обратно, но ведь не для этого мы сюда прилетели. Наша задача — найти и спасти Крика.

Оглядитесь на побережье. Вы должны обнаружить деревянные мостки причала, а неподалеку обломки какой-то разбитой лодки. Рядом с ними в песке лежит бутылка. В ней находится записка с сообщением о кораблекрушении. Там же приведены координаты: 20 градусов северной широты, 118 градусов западной долготы.



Если пройти по мосткам до самого конца и там посмотреть вниз, то можно найти металлический стержень с гнутой рукояткой, а возвращаясь с мостков на берег, внимательно смотрите себе под ноги — здесь можно подобрать несколько камней. Вам нужно взять с собой не менее двух.

Теперь нужно идти к башне. Ориентироваться поможет компас. Откройте его и держите курс примерно на север.



Акт 8. Башня

Подход к башне преграждает ров. Надо опустить перекидной мост. Для этого служит нехитрый механизм.



На левой колонне есть серая кнопка — нажмите на нее. Откроется отверстие, в которое можно вставить металлический стержень, найденный на берегу. После этого откроется доступ к рукоятке, напоминающей джойстик. Перемещая эту рукоятку, можно передвигать подвижную головку с крючком. Вам надо перегнать эту головку вниз, зацепить крючком за собачку замка и привести в действие механизм опускания моста. Эта головоломка слишком проста, чтобы описывать ее более подробно.

На вершину башни ведет винтовая лестница. Поднимайтесь по ней, пока не упретесь в металлическую решетку. В этот момент прилетит механическая птица, которая не пропустит вас дальше. Не пытайтесь пройти мимо нее. Это сторож.

Обратите внимание на то, что справа от вас на стене висят часы-ходики. А у вас с собой есть механическая птичка и механический игрушечный солдатик с заводным ключом. Возьмите от солдатика заводной ключ и вставьте его в механическую птичку. Теперь отправьте птичку в часы — у часов внизу есть для нее дверца. Птичка займет свое место, а после того как вы качнете маятник, прокукует три раза. Механический страж успокоится — теперь есть кому охранять вход без него — и улетит.

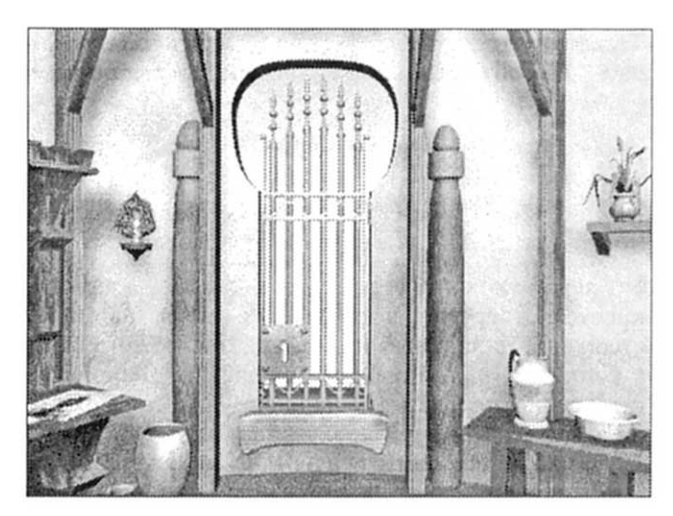
Акт 9. Кабинет ученого



Двигаясь дальше, вы подойдете к зеленой двери, ведущей в кабинет того ученого, о котором вспоминал Крик в своем дневнике. *Не входите в дверь, не сохранив игру*. В комнате надо будет действовать очень быстро и точно — игра может «закрыться». Угрозу представляет механический птицечеловек, который при вашем появлении влетит в окно и похитит из стола нужную вам деталь. Для того чтобы избавиться от него, необходимо закрыть окно на ключ, а этот ключ еще надо успеть разыскать.

Итак, сохранив игру на диске, быстро входите в комнату и двигайтесь прямо к письменному столу с выдвижными ящиками. Не смотрите по сторонам — некогда! Вам нужен малозаметный ящичек — нижний справа. Откройте его. В нем на видном месте лежат два шурупа, а под ними крышка. Смахните шурупы и





Окно закрывается металлической решеткой и запирается на ключ. Если не успеть это сделать, прилетевший механический птицечеловек похитит важную деталь – рычаг управления подводной лодкой.

открывайте крышку. В найденном углублении возьмите цилиндрический ключ. С ним бегите к окну и закрывайте его. Закрыв, запирайте ключом.

Прилетевший механический птицечеловек побьется об оконную решетку и удалится ни с чем, а вы можете спокойно осмотреть комнату.

Прежде всего вы обнаружите в кресле тело скончавшегося ученого. Его судьба станет понятной несколько позже, а пока займитесь обыском его рабочего стола.

Выдвиньте большой ящик слева внизу. В нем папки с чертежами. Можете посмотреть, над чем работал покойный, но прежде всего вам нужен небольшой ключ, спрятанный между папками.



Выдвиньте средний ящик стола. В нем возьмите кривой металлический рычаг. Он пригодится еще не скоро, но именно за ним и прилетал птицечеловек.

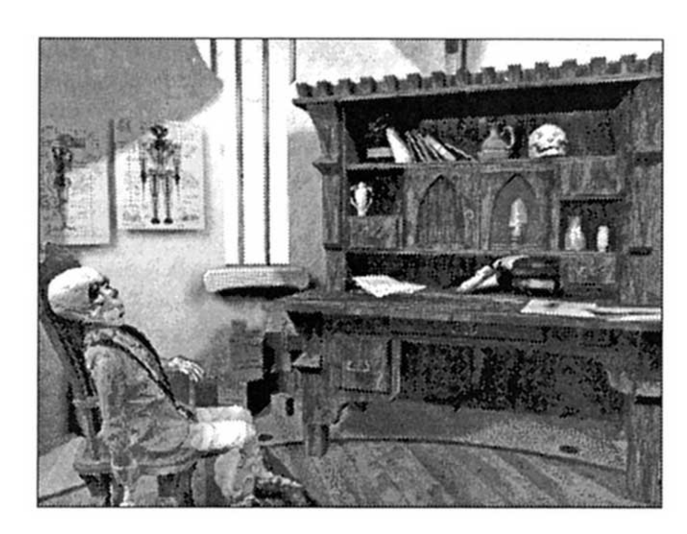
Выдвиньте ящик слева вверху. В нем много всяких железяк. Переворошите этот хлам. Вам нужно найти витую металлическую пружину.



С помощью найденного ключа откройте выдвижной ящик справа вверху. В нем найдете свисток, служащий для управления механическими творениями изобретателя.



Обратите внимание на две вазы, стоящие рядом на письменном столе. Их надо передвинуть. Одну надо поставить рядом с черепом, а другую – рядом с небольшой коричневой вазой слева. В том месте, где стояли вазы, нажмите на боковую стенку – выдвинется полочка, находящаяся за стеклом. Из нее возьмите объект, похожий на светящуюся колбу.



Кабинет гениального изобретателя, ставшего жертвой собственного детища. В ящиках бюро (на заднем плане) содержится много необходимых предметов.

Откройте дверцу шкафчика в центре вверху. Здесь ученый хранил свои записи. Это семь свитков, три из которых можно прочитать. Они расскажут о его судьбе.

Это он создал механического птицечеловека, но тот в последнее время вышел из-под контроля. По-видимому, тот самый Даркмен, которого мы ищем, внес какие-то изменения в систему управления робота. И теперь птицечеловек стал опасен для своего создателя. Он охотится за его чертежами и документами. Много дней ученый провел без сна и пищи, не имея возможности покинуть башню. Он неоднократно посылал механических птиц к жрецам какого-то храма с просьбой о помощи, но помощь так и не пришла. Наконец, однажды он увидел из окна странного путника. Тот рассказал, что прибыл из другого измерения, и в отчаянии ученый отдал ему самую ценную вещь, до которой не должен добраться Даркмен, — какой-то сосуд (возможно, что он в том самом «магическом» кубе, о котором писал Крик).

Прежде чем уйти отсюда, надо еще забрать медальон, висящий на шее мертвеца. Он необходим для того, чтобы закончить открывание «магического» куба.

Слева от выхода из помещения над зеленым растением вверху можно увидеть лестницу, но до нее пока не добраться. Она подтянута вверх и нуждается в пульте дистанционного управления.

Акт 10. Мастерская

Спускаясь вниз по винтовой лестнице, вы можете найти еще одну дверь — это вход в мастерскую ученого. Ныне здесь орудует птицечеловек. Сейчас он как раз пытается отремонтировать пульт дистанционного управления, который нам нужен.



Прежде чем сюда входить, *обязательно сохранитесь.* Здесь, как и наверху, надо действовать быстро и решительно, и скорее всего, с первого раза у вас что-то может не получиться.

Приготовьте (достаньте из инвентарной сумки) пару камней, что мы подобрали на пляже, и идите в мастерскую. Увидев вас, птицечеловек бросится к рычагу, опускающему решетку. Обратите внимание на то, где этот рычаг находится. Теперь ваша задача — бросить два камня. Первым надо прицелиться в голову монстра, а вторым — в рукоятку рычага. Времени на выбор камней и на прицеливание очень мало, и все надо сделать мгновенно.

Если вы попали туда, куда надо, спуск решетки прекратится, и на долю секунды вы получите управление в свои руки. Важно успеть нажать в этот момент кнопку мышки на движение вперед. Чтобы не ждать, пока появится стрелка, позволяющая такое движение, держите курсор наготове в верхней половине экрана несколько левее птицечеловека. Возможно, операцию придется повторить, перезагружаясь несколько раз.

Если вам удастся войти в мастерскую, монстр выскочит в окно и отлетит, но недалеко. Окно надо закрыть и запереть на ключ, как мы это делали в кабинете ученого.

Теперь можно приступать к работе. Подойдите к рабочему столу и посмотрите, что на нем лежит. Возьмите крестообразный механический ключ, а также горсть болтов и гаек. Здесь же возьмите неработающий пульт дистанционного управления.

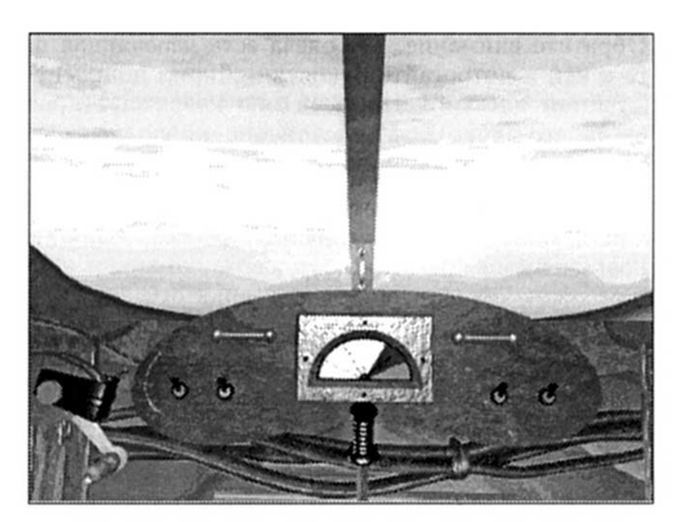


Чтобы его отремонтировать, пройдите к верстаку с механической установкой (она похожа на стоматологическую бормашину). Установите пульт на верстаке. С помощью установки развинтите пульт и снимите с него крышку. Крестообразным ключом подтяните разболтавшиеся соединения и замените старую витую пружину на новую (ее мы брали в кабинете наверху). Опять-таки с помощью установки соберите корпус пульта и идите с ним наверх, в кабинет.

Акт 11. Чердак

В кабинете с помощью пульта дистанционного управления опустите лестницу. Для этого надо нажать на левую кнопку (появится надпись LADDER), после чего нажать на круглую кнопку в центре. Лестница опустится. Поднимитесь по ней на чердак. Здесь еще одна мастерская местного механика. Отсюда он запускал свои летательные аппараты.

На полу найдите две шестерни. Осмотрите письменный стол — на нем найдете ключ. На одной из деревянных свай найдите заводную ручку — возьмите ее. Рядом со стапелем (в центре помещения) найдите большой блок управления и откройте его. В нем установлена одна большая шестерня, добавьте к ней еще две ранее найденные и вставьте заводную рукоятку.



Кабина махолета. Это не единственный летательный аппарат, с которым вам придется встретиться в игре.

Теперь развернитесь и найдите на стене стопорный механизм. Освободите его с помощью ключа, и по стапелю съедет летательный аппарат — махолет, творчество талантливого механика.

С помощью заводной рукоятки взведите пружину махолета (надо сделать 14 оборотов) и забирайтесь в кабину. В кабине обратите внимание на то, что рукоятка слева закрыта предохранительной скобой. Нажав на кнопку, освободите скобу и потяните за рукоятку. Ваш аппарат стартует и после непродолжительного полета приземлится около древнего храма.

Если когда-нибудь в будущем вы переместитесь из храма в другое место (например, с помощью телепортала) и вам опять потребуется этот махолет, его можно вызвать с помощью свистка, который имеется у вас в инвентаре.

Акт 12. Храм

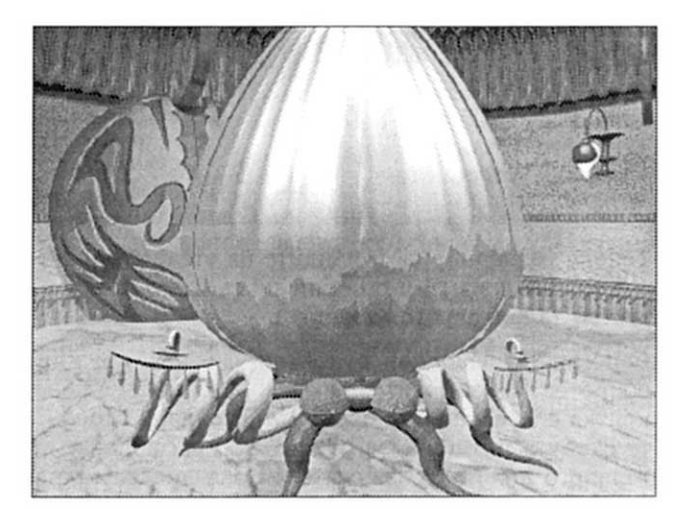
Вы приземлились рядом с камерой, которая служит лифтом. Войдите в нее, поднимайтесь наверх и входите в дверь. Вас встретит робот. Ее зовут Лирил, и она давно лишена человеческого общения. Некоторое время назад жрецы покинули храм, и сегодня она единственная его хранительница.

Выслушайте ее сообщение. Оно формально. Когда захотите удалиться, она попросит подождать — у нее еще есть, что рассказать. Покажите ей записку, найденную на пляже в бутылке. Она поймет, что с ее жрецами, отправившимися в плавание, случилось несчастье. Чтобы как-то смягчить горечь утраты, подарите ей болты и гайки, имеющиеся у вас в инвентаре, а заодно и коллекцию морских ракушек. Первый контакт с Лирил проходит нормально.

В центре зала есть рукоятка, которая может поднимать или опускать платформу, на которой вы стоите. Но Лирил не разрешает ею пользоваться. Она вам пока не доверяет.

Обратите внимание, что слева есть деревянная панель управления. Подойдите к ней и потрогайте рукоятки. Лирил попросит этого не делать. Это привод мощного электромагнита, и она возражает против того, чтобы вы трогали здесь что-либо. Если настойчиво продолжать свои действия, Лирил может обидеться и покинуть зал.

Выходите наружу и сворачивайте налево. Следующая дверь ведет в зал с механическим существом странной формы, напоминающим и жука, и цветок одновременно.



Замечательное механическое создание наглядно демонстрирует, какой красоты можно достичь с помощью графического редактора «3D Studio».

На левом и правом усиках «жука» висят колокольчики. Потрогайте те, что слева, потом те, что справа, — у него откроются «глаза». Еще раз потрогайте колокольчики слева и справа — раскроется бутон, в котором обнаружится система рычагов.

Сначала передвиньте малый горизонтальный рычаг слева направо, а затем большой горизонтальный рычаг — справа налево. Вы увидите, что прорези на шарнирных втулках рычагов совместятся и станет возможно опустить вертикальный рычаг. Если теперь еще раз позвонить в левые и правые колокольчики, а после этого нажать на витой спиральный рычаг, то рычаг должен переместиться, а из центральной прорези выпадет круглый диск. Может быть, с первого раза у вас не все получится — придется экспериментировать. Ваша цель — взять этот диск с собой и идти дальше.



Выйдя из этого зала, идите направо. Пройдите мимо двери, в которую мы входили в первый раз, и найдите еще одну дверь. Войдите в нее. В этом зале вы найдете машину, на которую можно положить только что полученный диск. Рядом с ним нажмите кнопку. Это устройство для воспроизведения видеозаписи.

Просмотрев видеозапись, вы узнаете, что:

- в древности эта планета была весьма развита в технологическом отношении, но люди настолько увлекались техникой, что забыли об экологии, загрязнили воздух и воду и в итоге сами же и вымерли;
- прошли годы. Постепенно баланс природной среды на планете нормализовался, и сегодня только горстка оставшихся в живых ученых продвигает науку и развивает знание. Они являются жрецами Храма Древней Науки, в котором вы сейчас и находитесь. Это единственное на планете хранилище древнего знания и развитой технологии;
- в последнее время жрецы стали замечать проявление в природе необычных явлений. Так, например, задымил древний вулкан, ранее считавшийся потухшим. Дальнейшее исследование показало, что за этим стоят некие темные силы, организовавшие в пещерах под вулканом чуть ли не целый завод.



Видеозал Храма Науки.

Просмотрев видеозапись, можете возвращаться в центральный зал. Если Лирил там нет, постучите в дверь, и она появится. Здесь *надо сохраниться,* поскольку далее последует аркадная вставка, требующая от вас быстроты и реакции.

Пройдите к панели, управляющей электромагнитом, и передвиньте горизонтальный рычаг как можно левее. В этот момент в зале появится знакомый нам птицечеловек. Он прилетел для того, чтобы расправиться с Лирил. По-видимому, его послал Даркмен, опасающийся, что она слишком много знает. Управляя вертикальным рычагом (вверх-вниз), вы должны поймать птицечеловека с помощью электромагнита. Если вам это удастся сделать, то Лирил станет вашей союзницей и расскажет кое-что еще.



По ее словам, жрецы, обеспокоенные появлением на планете темных сил, разработали какое-то оружие, способное остановить Даркмена. Но для надежности разнесли его отдельные части в разные места. Ваша задача — найти эти узлы, собрать оружие и очистить планету.

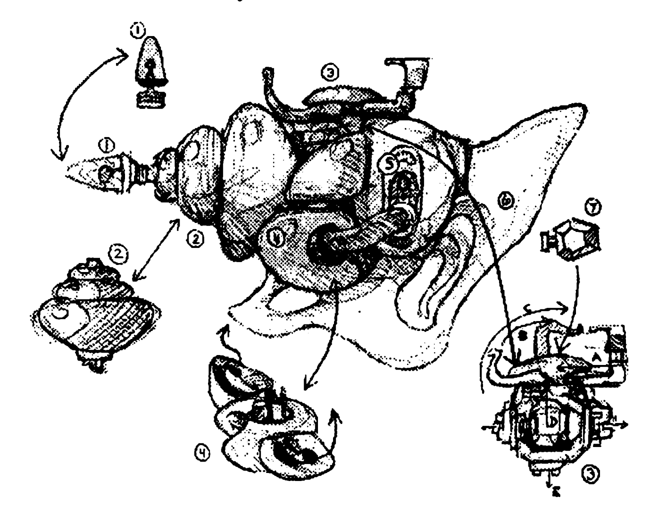
Теперь Лирил разрешает воспользоваться центральным рычагом. Если его потянуть на себя, платформа опустится на этаж ниже. Если толкнуть рычаг от себя, платформа поднимется вверх. Сначала поедем вниз — в зал Древней Науки.

Акт 13. Зал Древней Науки



В этом зале вы должны собрать несколько предметов. Из ящика перед собой возьмите электронную плату. Из другого кубического ящика извлеките непонятный предмет сложной формы с тремя отростками. Это одна из частей нужного нам оружия.

Найдите здесь пульт управления. Над ним висит чертеж. Снимите чертеж со стены — это схема сборки того самого оружия. При внимательном его изучении вы увидите, что кое-что необходимое вы уже прихватили, еще когда были в башне ученого механика.



Перед пультом стоят три ящика. В каждом из них можно взять по металлическому узлу. Все три можно собрать вместе — получите деталь, которая, может быть, вам понадобится далее. Если не понадобится — слава Богу, но иметь ее при себе полезно.

Включите кнопки на пульте управления (сначала левую, а потом правую). На индикаторах загорятся координаты (22.01 градуса северной широты и 119.11 градуса западной долготы). Монитор перед вами изображает дымящийся вул-

кан. По-видимому, это и есть координаты вулкана, о котором говорила Лирил. Запишите их.

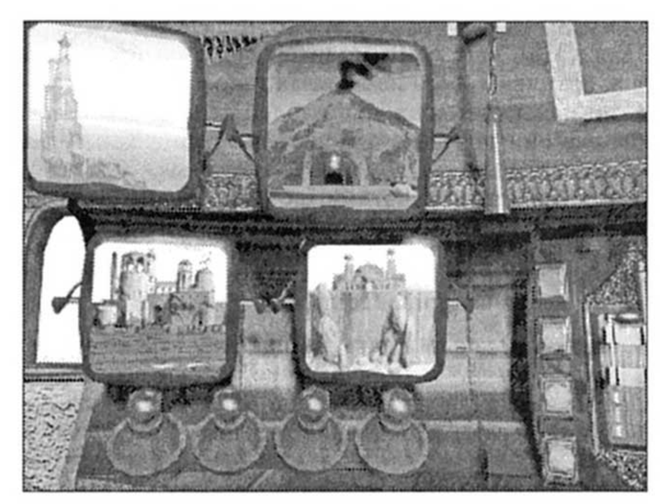
С помощью центральной платформы поднимайтесь наверх, а потом еще выше — под купол музея.

Акт 14. Зал современной науки

В этом зале есть действующая телепортационная установка. Ученым жрецам, оказывается, давно известны тайны путешествия через пространство.

Сначала надо включить питание установки. Найдите три больших силовых модуля с намотанными на них витками провода. Самый левый модуль надо подключить к сети. В итоге модули начнут светиться.

Пройдите к пульту управления. Он большой и занимает несколько экранов. Включите главный рубильник (рядом с ним четыре красные лампы). Повернитесь налево — увидите четыре монитора. Включите их. На экранах появятся изображения четырех разных мест.

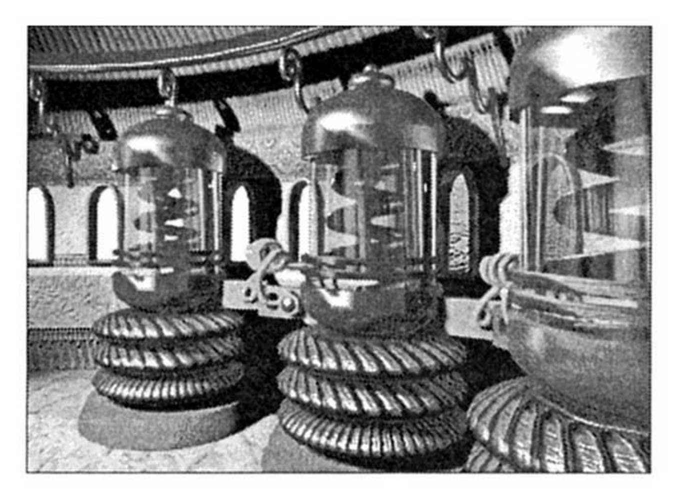


Система настройки телепортационной установки. Вы можете выбрать место, в которое она вас перебросит.

Повернитесь направо к пульту управления и еще раз направо к монитору, на котором выставляются координаты телепортации. Перед ним два круглых переключателя. Первый — грубый — выставляет то место, куда вы хотите телепортироваться. Второй — более точный — выставляет конкретную комнату в этом месте. Если вы хотите вернуться на маяк, откуда начинали свои похождения, то выставьте с помощью переключателей ту комнату, которая вам нужна, например, лабораторию Крика. Когда выбор закончен, нажмите маленькую черную кнопку, утвердив выбор пункта назначения. Экран изменится.

Теперь посмотрите на нижнюю часть пульта управления. Здесь есть два вертикальных рычага. Левый выдвинет телепортационную площадку в центр за-





Зал современной науки. Перед вами три силовых модуля телепортационной установки.

ла, а правый откроет на крыше «храма» купол с панелями солнечных батарей. С этого момента начнется накачка энергии в установку. Следите за перемещениями стрелки по шкале.

Ниже есть еще один монитор системы целеуказания. Включите его. На нем увидите два креста из желтых и красных линий и одну зеленую точку — цель. С помощью четырех вращателей перегоните красные и желтые линии так, чтобы все они пересекались в точке цели. Как только вы это сделаете, цель будет «захвачена».

Теперь следите за накачкой энергии. Стрелка ползет вверх очень медленно, постепенно приближаясь к красной черте. Ваша задача — дойти до красной черты, но ни в коем случае ее не пересечь. Впрочем, при такой медленной накачке этого и не произойдет.

Если вам надоело ждать, то накачку можно ускорить. Для этого есть горизонтальный рычаг (тот, что выше). Если его перевести из левого положения в правое, накачка пойдет очень быстро, но есть угроза перезаряда. Достигнув красной черты, немедленно отведите этот рычаг назад, влево.



Если вы пересечете красную черту, то спалите установку — придется делать ремонт. Сгоревший узел найдете, открыв пластиковую панель наверху. Запчасть у вас есть — мы собрали ее из деталей внизу в храме, в зале древних машин. В крайнем случае, если спалите ее еще раз, вы уже знаете, куда идти за заменой.

Если накачка до красной черты прошла без проблем, перекидывайте справа налево горизонтальный рубильник внизу. Стрелка упадет до нуля, а по звуку вы услышите, что рядом заработал телепортал. Развернитесь и следуйте в центр зала — найдете светящийся столб. На прощание Лирил скажет вам еще несколько напутственных слов, и вот вы уже в том месте, на которое настроили систему телепортации.

Акт 15. Маяк

Мы вернулись сюда, чтобы закончить манипуляции с «магическим» кубом и узнать, что же передал на хранение погибший ученый. Сейчас у нас есть медальон — приложите его к серому диску на одной из граней куба. Туда же установите два красных камня каплеобразной формы. На верхней грани куба появится кнопка — нажмите на нее.

Откинется еще одна панель, а в ней вы найдете замок из нескольких наборных дисков. На диски нанесены метки — круг, треугольник, квадрат и крест. Вращайте диски так, чтобы четыре одинаковые метки совместились в вертикальном ряду. Должен раздаться щелчок. Если щелчка нет, выставляйте другие метки, пока не пройдет щелчок.



Выставьте ряд следующих меток, и так далее. У вас еще дважды должны пройти щелчки, и при этом раздвинутся верхняя и нижняя части замка. После этого наберите на дисках ту комбинацию меток, которую видели ранее (когда из куба выдвигалась узкая полоска). Возможно, что эта комбинация меняется от игры к игре. Когда комбинация будет собрана, механизм откроется, и вы сможете взять то, что хранилось в тайнике, — хрустальный флакон. Это одна из деталей будущего оружия.

Закончив свои дела на маяке, мы можем вновь телепортироваться в «параллельный» мир. Как это делается, вы уже знаете. Надо только опять заменить перегоревший модулятор. Как и в прошлый раз, возьмите его в ящичке у входа в лабораторию и поднимайтесь наверх, к прожектору маяка.

В лаборатории на компьютере дайте команду «Retry», развернитесь к пульту управления и потяните на себя правый рычаг. Далее входите в образовавшийся телепортал, — и вот вы снова на берегу, недалеко от башни.

Акт 16. Пирс

Если сличить имеющиеся у нас детали с чертежом, то видно, что из семи нужных узлов три уже найдены. Для розыска остальных надо прежде всего разобраться с кораблекрушением, в котором погиб корабль жрецов-ученых (координаты места у нас имеются).

Снова идем в башню. На этот раз не придется возиться с замком у входа — перекидной мост уже опущен. Входим в дверь, ведущую в мастерскую. Здесь в узком коридоре есть ответвление вправо и узкая лестница, ведущая куда-то вниз, к воде. Следуя по ней, мы попадаем в огромную пещеру, служившую подземным портом.

Перед вами портовый кран. У него сбоку есть пульт управления с двумя рукоятками. Вправо-влево — вращение стрелы. Вверх-вниз — управление крю-



ком. На причале неподалеку лежат два массивных груза, а под стрелой крана имеется круглая платформа.

Разверните стрелу крана так, чтобы она остановилась над одним из грузов. Если вы установили ее точно, то можно включить механизм опускания крюка. Если ошиблись, этот механизм не включится.

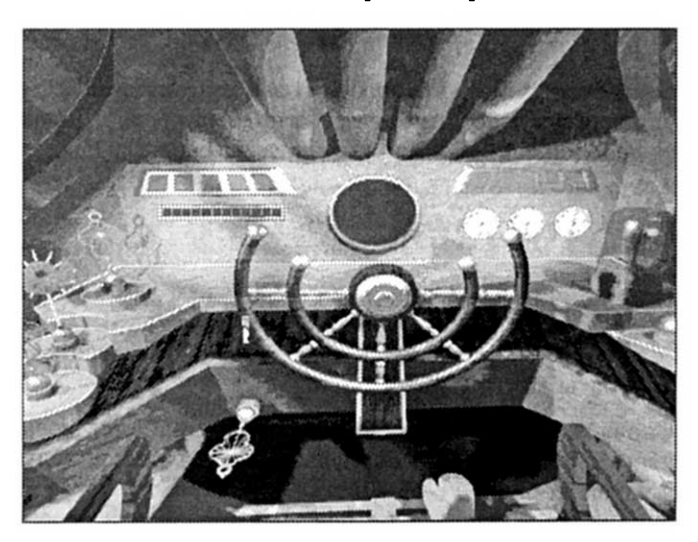
Подцепив один из грузов, перенесите его на платформу и опустите. То же сделайте и со вторым. Обратите внимание на скобу, установленную на причале. Ее также надо зацепить краном и вытянуть вверх. Это механизм поднятия решетки, открывающей кораблям выход из пещеры в открытое море.

Теперь можете идти на пирс. Перед вами подводная лодка, но для того чтобы к ней подойти, нужно выдвинуть трап. Трап выдвигается вращением штурвального колеса на будке справа. Выдвинув трап, колесо надо закрепить рычагом. Это не удастся сделать, если трап выдвинут не до самого конца.

По трапу идите к подводной лодке и спускайтесь в люк.

Акт 17. Подводная лодка

Пройдите в носовую часть лодки — это рубка управления. Прежде всего включите зажигание, повернув ключ внизу, под штурвалом. Еще здесь надо вставить изогнутый рычаг, который мы взяли наверху, в башне — это рычаг управления ходом. Он вставляется в небольшое отверстие справа от вас.



Главный пост управления подводной лодкой.

Два ключа справа служат для системы запирания отсеков. Первый открывает доступ на мостик, а второй — в двигательное отделение. Убедитесь, что оба ключа стоят в вертикальном положении.

Слева на приборной доске еще три ключа. Все они находятся в положении «выключено». Если смотреть сверху вниз, эти ключи включают:

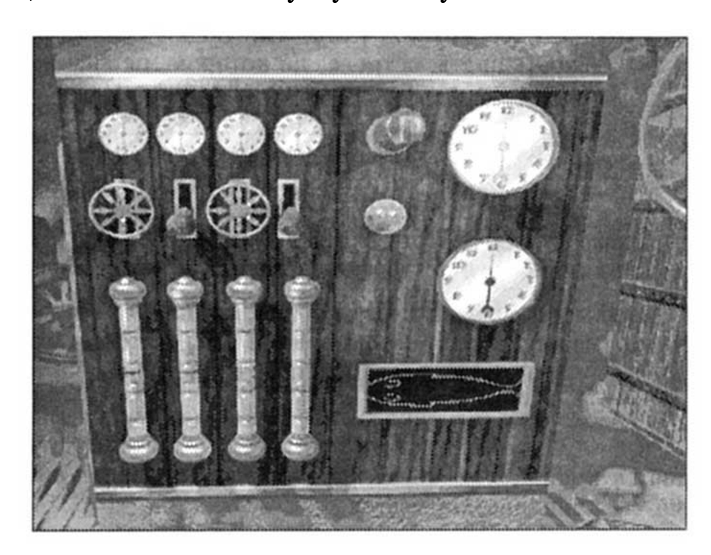
- главную двигательную установку;
- навигационную систему;
- систему погружения.

Погружение. Поворачиваем нижний ключ, делаем шаг назад и поворачиваемся налево. Перед нами пост управления плавучестью. Если вы включили зажигание, то здесь должна мигать лампочка. Опустите вниз две рукоятки, начинайте вращать левое штурвальное колесо и следите за водомерными трубками. Две левые трубки имеют посередине синие риски. Как только вода поднимется до этих рисок, раскручивайте второй штурвал — справа. Когда заполнятся все четыре водомерные трубки, лодка начнет погружение.

ВНИМАНИЕ

Ни в какой момент времени нельзя включать все три системы одновременно. Из-за перегрузки отключится питание. Прежде чем включать третий ключ, обязательно отключите один из двух прочих.

Включение двигательной установки. На главном пульте управления включаем самый верхний ключ (ключ системы погружения уже можно отключить). Разворачиваемся и идем в кормовую часть лодки. Дверь двигательного отсека открывается вращением штурвального колеса. При входе в двигательное отделение вы должны увидеть, что над электрическими свечами клубится дымок. Если это не так, значит, что-то не сработало в системе подачи питания — возвращайтесь и ищете, что же вы забыли сделать. Если все в порядке, тяните большой рычаг справа, включающий силовую установку лодки.

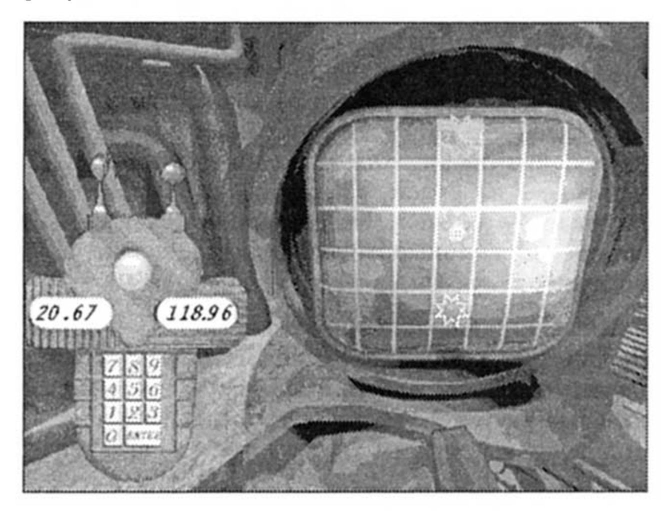


Пост управления плавучестью. Ваша задача: раскручивать штурвальные колеса, наблюдая за заполнением водомерных трубок.



Навигационная система. Вернитесь в рубку управления и поверните средний ключ (будем надеяться, что ключ системы погружения вы уже выключили). Вы включили систему навигации. Рабочее место штурмана находится в центре лодки, справа, если идти к корме. Встаньте перед штурманским столиком.

Перед вами на стене закреплено несколько небольших цилиндрических пеналов. Их можно взять в руки. В самом правом пенале карта с точным указанием координат кораблекрушения. У вас эти координаты есть (из записки, найденной в бутылке на пляже), но здесь они более точны — 20.67 градуса северной широты и 118.96 градуса восточной долготы.



Рабочее место штурмана. Перед вами система для ввода координат пункта назначения.

Теперь включите монитор навигационной системы. На нем изображен фрагмент карты, и два пункта отмечены красными звездочками. Самый правый (восточный) — это то место, где лодка сейчас находится. Левый (западный) — координаты острова, на котором мы еще не были.

Рядом с монитором клавиатура для ввода новых координат. Введите координаты места кораблекрушения (20.67 и 118.96). На мониторе появится еще один пункт — на юге.

У нас еще есть координаты вулкана (мы их получили в Храме Науки). Пока вы здесь, можно ввести заодно и их — 22.01 и 119.11. На экране монитора должна появиться четвертая звездочка — на севере.

Сейчас мы плывем к месту кораблекрушения, поэтому отметьте на экране монитора южную точку — на панели высветятся ее координаты, после чего нажмите Enter, и пункт назначения будет введен в бортовой навигационный компьютер.

Управление лодкой в пути производится автопилотом, поэтому вам только остается пройти в носовую часть и нажать ходовой рычаг. Через некоторое время вы прибудете на место.

Акт 18. Батисфера

Для того чтобы обследовать место кораблекрушения, на лодке имеется небольшой глубоководный аппарат — батисфера. Вход в нее — в центре лодки, внизу.

Спустившись в батисферу, обернитесь. Вы должны увидеть два белых рычага. Потяните за второй — будет задраен входной люк. Теперь потяните первый рычаг — батисфера отстыкуется от подводной лодки.

ПОДСКАЗКА

Если батисфера не отстыковалась, значит, вы приплыли не туда, куда надо – придется вернуться в лодку и проверить, на какие координаты настроена система навигации.

Ваша задача: подойти к месту кораблекрушения, разыскать среди обломков корабельный сейф, открыть его и взять то, что там лежит, а пока ознакомьтесь с системой управления батисферой.

Большая рукоятка справа — рычаг управления погружением. С его помощью судно двигается вверх и вниз. Кривой рычаг слева включает ходовую систему. Горизонтальный рычаг в центре устанавливает направление движения. Если его переключить влево или вправо, то лодка будет двигаться не вперед, а поворачиваться на месте. Рычаг переключается мышкой. При этом курсор надо устанавливать не на головку рычага, а рядом с ним — справа или слева, в зависимости от того, в какую сторону вы хотите развернуться. Таким образом, движение вперед исполняется одним левым рычагом, а повороты — двумя рычагами (левым и средним).

Еще обратите внимание на небольшой рычаг справа от иллюминатора. С его помощью выдвигается или убирается рука манипулятора. Он нам потребуется в будущем.

Итак, ваши действия: ВПРАВО — ВПЕРЕД — ВПРАВО — ВПРАВО — ВПРАВО — ВПЕРЕД. В итоге батисфера должна зависнуть над отверстием в палубе затонувшего судна.

Потяните за рычаг погружения (он справа), и батисфера опустится в отверстие. Здесь разверните свое судно ВЛЕВО (два раза). Вы должны увидеть на стене перед собой крюк. Теперь выдвигайте манипулятор. После этого откроется еще одна управляющая панель. На ней два рычага. Один, похожий на джойстик, задает положение манипулятора (вправо/влево и вверх/вниз). Второй дает команду на захват.



Захват крюка манипулятором — дело непростое. Оно потребует от вас усидчивости и упорства. Может быть, придется не один раз прицеливать манипулятор, пока крюк окажется захвачен. Как только это произойдет, включай-



те рычаг, управляющий погружением, и батисфера всплывет вверх через отверстие в палубе.

Теперь надо найти сейф. Ваши действия: ВЛЕВО — ВЛЕВО — ВПЕРЕД — ВЛЕВО — ВЛЕВО — ВПЕРЕД. Должны увидеть перед собой череп. Теперь погружение ВНИЗ и еще один поворот ВЛЕВО.

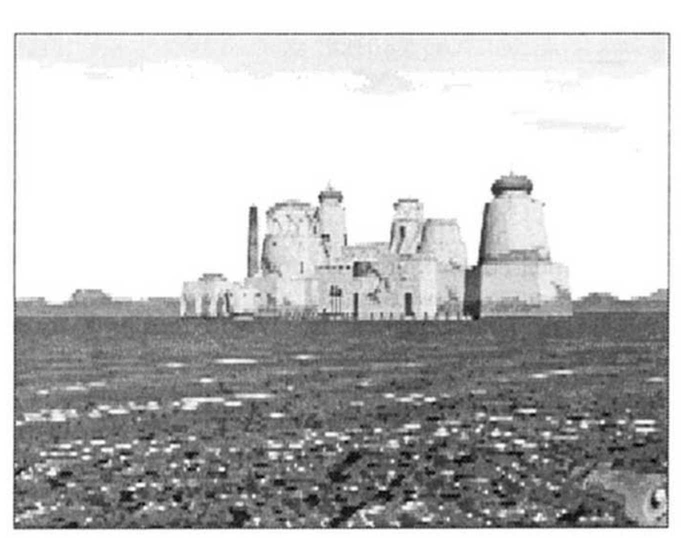
Перед вами сейф, но доступ к нему преграждают два обломка деревянных конструкций. Один из этих обломков лежит внизу, и его почти не видно. Он удаляется рукой манипулятора. Второй, большой обломок удалить так просто не удастся.

Разверните судно ВЛЕВО. Перед собой должны увидеть металлическую плиту с проушиной. Ваша задача: зацепить крюк (он в захвате манипулятора) за эту проушину. Задача сложная и утомительная, но здесь мы вам помочь ничем не сможем. Повторяйте попытки, пока не получится. Как только вы это сделаете, отвалится бревно, преграждавшее подход к сейфу.

Теперь осталось только открыть сейф и достать из него очередную деталь того оружия, которое мы собираем. После этого батисфера благополучно возвратится на подводную лодку.

Акт 19. Крепость

Оказавшись на подводной лодке, пройдите к рабочему месту штурмана. Включите навигационный компьютер. На экране монитора отметьте положение острова и введите координаты Enter. Теперь запускайте двигательную установку и толкайте вперед ходовой рычаг. Лодка доставит вас на остров, к подножию крепости.



Координаты этого острова мы узнали с помощью бортового компьютера подводной лодки.



Выйдя из лодки, прогуляйтесь по мосткам. На одном из них увидите рыбачью удочку. Подойдите к ней и покрутите катушку. На крючке окажется рыба. Возьмите ее с собой и входите в ближайшую дверь.

Первый этаж крепости представляет собой мастерские. Вы попали в столярную мастерскую. Дверь слева ведет в слесарную мастерскую, но пока туда пройти нельзя, поскольку коридор пересечен провалом. Дверь впереди ведет в помещение, где расположены силовые агрегаты. Там же есть и лестница наверх, в башню.

В столярной мастерской есть небольшое окно. Из него можно выглянуть и посмотреть вниз или вверх. Внизу вы увидите своего знакомого — Даркмена. Он забавляется с каким-то страшным монстром, дразня его рыбой. Для вас это информация: монстр любит рыбу. Кстати, она у нас есть.

Для изготовления перекидного мостика, чтобы через провал перебраться в слесарную мастерскую, здесь все есть — и брусья, и доски, и станки. Нет только энергии. Пройдите в соседнюю комнату.

На генераторе потяните за рычаг — справа выдвинется шлицевой валик. На машине справа (она стоит на кирпичном основании) потяните за рычаг — наверху выдвинется несколько ветряных двигателей. Потяните еще один рычаг, и вся система придет в движение, а генератор начнет вырабатывать электричество. Вернитесь в столярную мастерскую.

Здесь два верстака с циркулярными пилами. Один — для продольного распиливания длинных брусьев, другой — для поперечного распиливания коротких досок. Материал лежит под верстаками. Вы должны напилить себе пару длинных брусьев и несколько досок для настила моста.

Если теперь перекинуть брусья через провал, а на них уложить доски настила, то придет тот самый монстр, которого мы видели, и разломает вашу работу — придется заново пилить заготовки. Монстра надо как-то отвлечь.

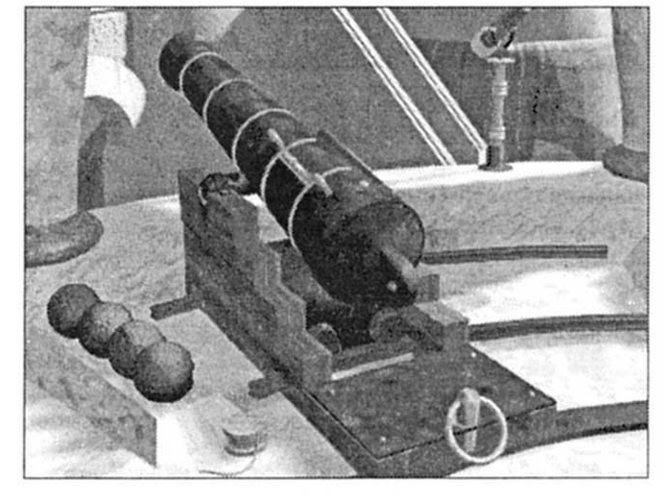


Пройдите в комнату с силовыми агрегатами и оттуда поднимайтесь по ступенькам. Выйдете на площадку, лестница с которой ведет в башню. В башне стоит статуя и есть еще одна дверь. Если эту дверь открыть, то окажетесь с монстром лицом к лицу. К счастью, он вам ничего плохого сделать не успеет — дверь закроется.

Здесь же, в башне, есть лестница наверх, на смотровую площадку. Поднимитесь туда и осмотритесь. Над головой увидите крюк — на него и надо подвесить рыбу, чтобы отвлечь внимание монстра.

Теперь ваша задача — убедиться, что монстр клюнул на приманку. Спускайтесь вниз, в башню, а затем возвращайтесь в столярную мастерскую. Здесь выгляните в окно. Вам надо определить, где сейчас монстр. Может быть, придется несколько раз отходить от окна и снова выглядывать. Вскоре вы увидите, что монстр пошел наверх. Сначала он пройдет справа налево, и только когда он пройдет слева направо и скроется из виду, можно быть уверенным, что он заметил приманку.

Чтобы покончить с монстром, опять идите наверх, в башню. Оттуда пройдите в ту дверь, в которую вас раньше не пускал монстр. Вскоре выйдете на площадку, где установлено старинное орудие. Слева лежат ядра, а справа — картузы (свертки пороховых зарядов). Возьмите по одному. Рядом с ядрами лежит фитиль, его тоже надо взять.



Если пушка нацелена неправильно, выдерните шплинт из серьги, передвиньте пушку правее и зашплинтуйте на новом месте. Снова взгляните в подзорную трубу. На этот раз все должно быть в порядке.

Откройте казенную часть пушки. Заложите туда ядро и порох. Закройте затвор, вставьте в отверстие фитиль. Теперь пушку надо навести. Справа от пушки установлена подзорная труба. Взгляните в нее. Вы должны увидеть, как монстр пытается добраться до рыбы, но вы должны также понять, что орудие нацелено неправильно. Надо стрелять правее.

Возьмите зажигалку, откройте у нее крышечку и подпалите пушечный фитиль. Точный выстрел покончит с монстром навсегда, и теперь вы можете идти строить деревянный мост в слесарную мастерскую.

Акт 20. Слесарная мастерская

Первая новость хорошая: это не просто мастерская, а небольшой механический цех. Здесь можно изготовить что-нибудь полезное, например, отлить деталь для летательного аппарата.

Вторая новость плохая: эта «полезная» деталь нам совершенна бесполезна, поскольку и сам-то этот летательный аппарат непонятно для чего нужен, а точнее говоря, вовсе даже и не нужен. Так что, если хотите, можете воспринимать свои операции здесь как бесплатный подарок авторов игры, а если не хотите, то считайте, что это безнадежный прокол сценаристов, которые так запутались в изготовлении ловушек для игроков, что сами в нее и попались.

Итак, возьмите несколько деревянных поленьев для розжига печи, немного каменного угля, несколько металлических слитков (чушек) и литейную форму — она лежит на столе. Дрова и уголь загрузите в печь и подожгите с помощью зажигалки. Металлические чушки покидайте в литейный ковш, а литейную форму установите здесь же, на литейном столе.

Над столом проходит подвесной конвейер для транспортировки ковша. Управляется конвейер системой рычагов. Правый рычаг отправит котел в печь, где ему надо пробыть не менее 30 секунд, иначе металл не расплавится. Этим же рычагом ковш извлекается из печи.

Заливка металла в форму исполняется нажатием кнопки на литейном столе, а для того, чтобы отливку остудить, воспользуйтесь еще одним рычагом — слева. Теперь возьмите форму, раскройте ее, и вы получите замечательную, хоть и бесполезную, деталь собственноручного изготовления.

Акт 21. Ремонт летательного аппарата

С изготовленной деталью идем в башню со статуей. Отсюда проходим через дверь, которую раньше блокировал монстр, а дальше входим в соседнюю башню — это местная «авиабаза». В центре увидите махолет, а рядом, у стены, найдете рабочий стол. С него возьмите маленький ключик — это вещь действительно нужная.



Литейный стол. Сверху проходит подвесной конвейер для транспортировки ковша. На столе открытая кокильная форма для изготовления отливки и чан с водой для охлаждения детали.

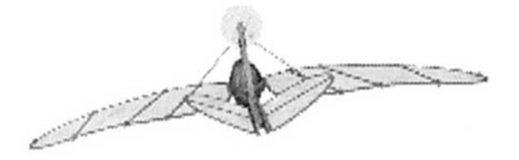


Возвратитесь в башню со статуей и, как только в нее войдете, встаньте перед статуей и посмотрите вниз. Вы должны увидеть в основании статуи небольшой отсек. Он открывается только что взятым ключом, а внутри лежит еще одна деталь для изготовления фазовакуумной пушки — оружия, необходимого для борьбы с Даркменом.

Опять возвращаемся к махолету. Сбоку из него торчит та самая сломанная деталь, которую мы с таким трудом изготовляли. Замените ее. На полу у стола переключите большой рычаг. Около хвостовой части махолета найдите заводное устройство. Переключите рычажок в положение [+] и крутите заводную ручку.

Теперь махолет готов к полету. Если вам интересно, куда же он вас доставит, забирайтесь в кабину. Поворотный рычаг слева выдвинет машину на стартовую позицию. Горизонтальный рычаг расправит крылья. Нажмите еще один рычаг слева и потяните на себя тот, что справа, и вот вы уже в полете.

Махолет доставит вас на крышу Храма Науки. Делать нам здесь совершенно нечего — все уже сделано. Можно попробовать куда-нибудь отсюда телепортироваться (это мы уже умеем). Но при ближайшем рассмотрении оказывается, что телепортироваться нам почти некуда, разве что на подводную лодку... Но ведь из крепости мы и так могли в любой момент спуститься в лодку, не терзая себя ремонтом махолета...



Акт 22. Вулкан

Единственное место, координаты которого нам известны и где мы еще не были, — это вулкан. Введя на штурманском рабочем месте координаты этого пункта, запускаем лодку — и в путь.

По прибытии на подземную базу оглядитесь по сторонам. В мутном окне вы сможете разглядеть фигуру Даркмена.

Рядом с причалом стоит шахтный поезд. Обратите внимание на то, что в передней его части есть буровая установка, а в задней — железнодорожный кран. Рельсовый путь уходит куда-то в черноту и перекрыт железной решеткой.

Сбоку у поезда есть металлический инструментальный ящик. В нем много полезных вещей — они нам потребуются в будущем. Пока же возьмите только кусачки. С их помощью перекусите замок, откройте решетку и забирайтесь в поезд.

Акт 23. Поезд

Сзади на стене установлен силовой рубильник. Перекиньте его — включится питание. Теперь нажмите на большую красную кнопку. Поезд управляется двумя рукоятками. Большой вертикальный рычаг задает направление движения «вперед/назад». Когда он находится в центральном положении, поезд стоит.

Поворотный рычаг слева (серого цвета) служит для перевода стрелок. Чтобы стрелка успела переключиться, поворачивать этот рычаг надо заблаговременно — до того, как поезд вышел на стрелку.

Небольшая кнопка в центре наверху служит для включения буровой установки — она нам понадобится еще не скоро. Еще два рычага слева вверху служат для управления краном и лебедкой, установленными в задней части поезда.

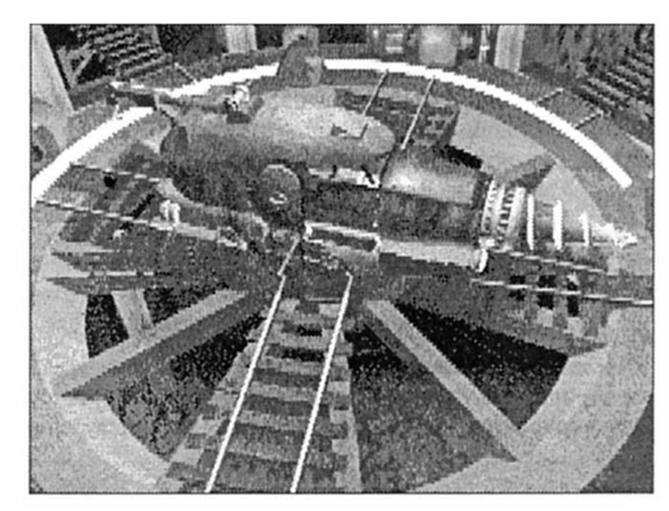


Шахтный поезд. Он не только позволит путешествовать по подземным галереям, но может служить и буровой установкой и рельсоукладчиком.

Итак, запускаем поезд и едем вперед до тех пор, пока он сам не остановится. При этом обратите внимание на загорающийся слева внизу красный транспарант с кнопкой. Он говорит о том, что если в этом месте нажать на эту кнопку, то можно получить вид на поезд со стороны. Это помогает ориентироваться в хитросплетении подземных путей.

Сейчас поезд остановился на гидравлической платформе, которая должна поднять его на ярус выше. Включите «вид со стороны», найдите силовую установку гидравлической системы и рассмотрите ее внимательней, щелкнув по ней мышкой. Должны найти рычаг. Если за него потянуть, включится гидравлика, и поезд будет поднят вверх.

Прежде чем вы отправитесь в путь, скажем несколько слов о том, как ориентироваться в подземных лабиринтах. Здесь есть несколько узловых точек. Обычно для изменения направления движения железнодорожных локомоти-



Поезд на поворотном столе. Чтобы правильно ориентироваться, держите перед собой открытый компас.

вов применяют два способа — «поворотный стол» или «поворотный треугольник».



Когда вы находитесь на поворотном столе, включите кнопку внешнего обзора и разыщите небольшой столбик, на котором есть поворотная ручка. Вращением этой ручки стол вместе с локомотивом поворачивается на 90 градусов. В этот момент очень полезно держать перед собой раскрытый компас.

«Поворотный треугольник» — это три пути, сведенные в одном месте с помощью трех стрелок. На таком «треугольнике» поезд может развернуться в три приема и двигаться по тому же пути, но в другом направлении. Обычно перед поворотным треугольником тоже включается возможность внешнего обзора.

Акт 24. Ремонт стрелки

Двигайтесь вперед, пока не загорится кнопка «внешнего обзора». Остановитесь и включите внешний обзор. Вы должны оказаться в подземном зале, где сходятся три ветки. Если проскочили чуть дальше, сдайте назад задним ходом.

Здесь сломан механизм переключения стрелки — его надо чинить. В центре зала есть металлический ящик — возьмите из него граненый стержень. Из инструментального ящика поезда возьмите гаечный ключ. Отыщите механизм переключения стрелки — это столбик. Вставьте в него металлический стержень и затяните его гаечным ключом.

Выключайте внешний обзор, трогайтесь вперед и двигайтесь, пока не встретите очередной поворотный стол. На нем надо остановиться и развернуть поезд в направлении на север.

Акт 25. Расчистка завала

От поворотного стола двигайтесь на север, пока не встретите развилку. Здесь надо избрать левую ветку, для чего необходимо переключить стрелку. Если опоздаете это сделать, вернитесь немного назад.

Пока будете ехать, вам покажут, что Даркмен организовал на пути завал из камней. Когда поезд остановится, включите внешний обзор, достаньте из инструментального ящика динамитную палочку, уложите ее в завал, подожгите с помощью зажигалки, и завал будет расчищен.

Дальнейшее движение приведет в тупик, где можно выйти и осмотреться. Здесь вы найдете большую зеленую дверь, которая ведет в лабораторию Даркмена. Дверь не открывается, но вы должны обратить внимание на то, что рядом проходят трубы, и запомнить цвет этих труб.

Пока здесь делать больше нечего, можно садиться в поезд и задним ходом возвращаться на поворотный круг.

ПОДСКАЗКА

Все, что здесь, под землей, есть, управляется парогидравлической системой. Давление распространяется по трубам, и если знать, где какие трубы проходят, впоследствии будет понятно, что надо отключать и как это сделать.

Акт 26. Обнаружение Аманды

На поворотном круге разверните поезд на восток и трогайтесь в путь. Как только минуете первую стрелку, проезжайте вперед еще немного и остановитесь. Теперь включайте задний ход и тут же переключайте стрелку. Вы должны выехать со стрелки не по той ветке, по которой приехали, а по другой. Проверьте это. Если не успели переключить стрелку, значит повторите движение еще раз.

Вскоре поезд остановится сам. Выходите наружу и осмотритесь. Здесь вы найдете Аманду. Она сидит в металлической будке, и извлечь ее пока невозможно. Обратите внимание на те две трубы, которые подходят к будке. Судя по показаниям манометров, в серебристой трубе нет давления, а в серой трубе с коричневыми полосками давление есть.

Пока ничего с этими трубами делать не надо, и не трогайте вентиль. Однако здесь же рядом есть рычаг.

Поверните налево и попробуйте обойти будку, в которой сидит Аманда. Вы увидите транспортер, по которому куски породы проезжают сквозь металлическое затворное устройство. Если воспользоваться зонтиком, то его можно так воткнуть в отверстия ворот, что затвор останется в открытом положении, и вы сможете пройти на другую сторону. Здесь обратите внимание на то, что вдалеке за будкой есть закрытые ворота, перекрывающие рельсовый путь. Ес-



ли повернуть тот рычаг, который мы видели рядом с трубами, то эти ворота откроются.

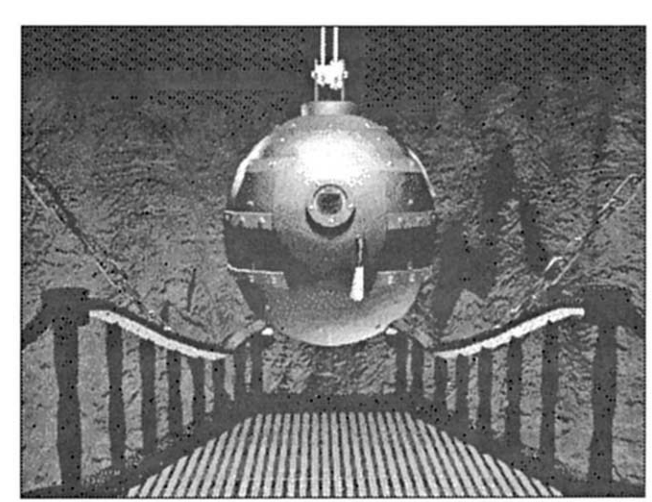
Садитесь в поезд и возвращайтесь на поворотный стол.

Акт 27. Пост управления гидравликой

На поворотном столе разворачиваемся на север и едем вперед. В прошлый раз мы на первой же стрелке переключались на левую ветку (к лаборатории). На сей раз этого делать не будем, и поезд автоматически пойдет по правой ветке (она раньше была закрыта воротами).

Когда поезд остановится, выходите наружу. Найдите пост управления. Это комната, в которой сходится много труб и есть несколько вентилей. Здесь проходите через дверь справа — окажетесь на металлическом помосте. Если повернуть направо, то можно увидеть металлический решетчатый трап, уходящий в темноту. Трап — секционный; одна секция сломана и провисла.

Для починки трапа подцепите оторвавшуюся секцию зонтиком и, когда она подтянется, закрепите защелку — она в правом дальнем углу секции. Теперь по трапу можно идти спокойно — выйдете к механической капсуле сферической формы.



Капсула, предназначенная для обслуживания гидравлической системы подземного завода. Служит вместо лифта.

Эта капсула перемещается по вертикали возле стены, на которой установлены клапаны и краны гидравлической системы. Одни распределители имеют маркировку в виде вертикальной стрелки, а другие — в виде окружности. Ваша задача: перемещаясь в капсуле сверху вниз, переключить некоторые из распределителей, маркированные стрелкой. Трогать те, которые маркированы окружностью, не надо.

В верхней части системы есть пара предохранительных клапанов. Если вы переключите не тот распределитель, они начнут сбрасывать давление. Для вас это сигнал оставить данный распределитель в покое и не трогать.

Если все распределители будут переключены правильно, в самом низу шахты откроется гидравлическая конструкция, в которой вы сможете взять еще одну необходимую деталь для сборки оружия.

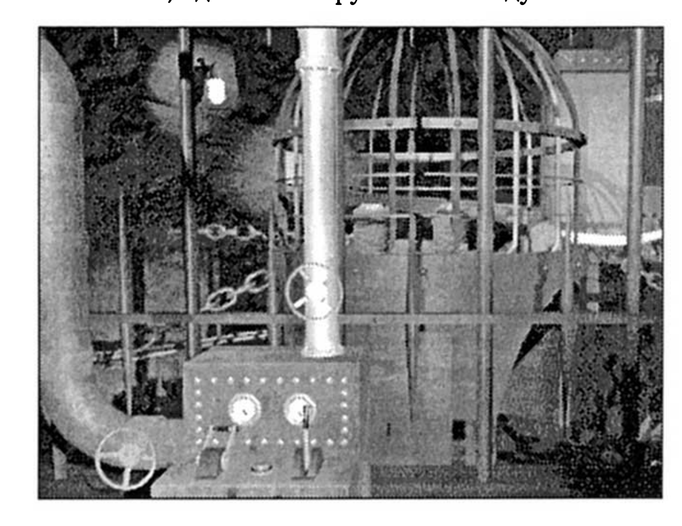
Для переключения распределителей в капсуле есть механическая рука — манипулятор. Управлять ею несложно — это проще, чем то, что мы делали, когда обыскивали место кораблекрушения.

Двигаясь в капсуле сверху вниз, вы должны в итоге переключить четыре распределителя: *первый*, *второй*, *четвертый* и *шестой*. Если все сделано правильно, то на дне шахты вы сможете достать (опять же с помощью манипулятора) необходимую деталь.

При движении вверх надо восстановить все четыре переключенных распределителя в исходное положение. Когда будете проходить через комнату с системой труб и вентилей, поверните вентили на серебряной трубе (третья слева), а также на самой правой трубе (этим вы разблокируете главную дверь в лаборатории Даркмена).

Акт 28. Спасение Аманды

Садитесь в поезд и возвращайтесь на поворотный стол. Ехать придется задом. На поворотном столе разворачиваем поезд в направлении на восток. Двигаемся вперед до первой стрелки. Пересекаем ее. Останавливаемся и включаем задний ход, при этом сразу же переключаем стрелку. Все это мы уже один раз делали. Вскоре поезд остановится там, где мы обнаружили Аманду.



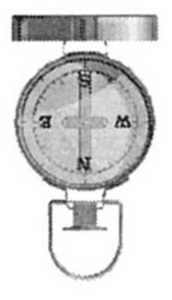
Чтобы освободить Аманду из клетки, придется повозиться с гидравликой, а для этого надо обратить внимание на цвет труб и показания манометров.



Снова заблокируем затвор над конвейером с помощью зонтика. Теперь поверните вентиль на серебряной трубе (там появилось давление). Потяните на себя рукоятку — увидите, как будет приведен в действие электромагнит. Нажмите центральную кнопку. Электромагнит может захватить кусок породы, но может и не захватить. Продолжайте нажимать кнопку, пока не захватит.

Как только валун будет захвачен, толкните рукоятку от себя. Это тоже придется делать несколько раз, до тех пор, пока электромагнит с куском руды не остановится над белым рычагом. Нажав на кнопку, вы отключите магнит, кусок руды упадет на рычаг, клетка откроется — Аманда спасена. Берите ее с собой и идите в поезд.

Акт 29. Восстановление пути



Вернувшись на поворотный стол, разверните поезд в направлении на восток. Но ехать надо не вперед, а назад, то есть вы поедете на запад. Задний ход нужен потому, что скоро пригодится тот железнодорожный кран, который стоит в задней части локомотива.

Когда проедете мимо развилки, остановитесь. Включите движение вперед и через стрелку (переключать не надо) попадете на другую ветку. Проехав немного, опять остановитесь. Включите задний ход и тут же переключите стрелку.

Вскоре поезд подъедет к опущенному мосту и остановится. Включите внешний обзор и займитесь краном (его рычаги видны в правой нижней части экрана). Опустите крюк, а потом опять поднимите. Мост будет отремонтирован.

ВНИМАНИЕ

Путь впереди разобран. Есть возможность погибнуть. Здесь надо сохранить игру, записавшись на жесткий диск!

Отремонтировав мост, продолжайте движение задним ходом. В тот момент, когда на экране загорится транспарант с кнопкой переключения на внешний обзор, немедленно останавливайте поезд. Включите внешний вид и увидите, что путь частично разобран.

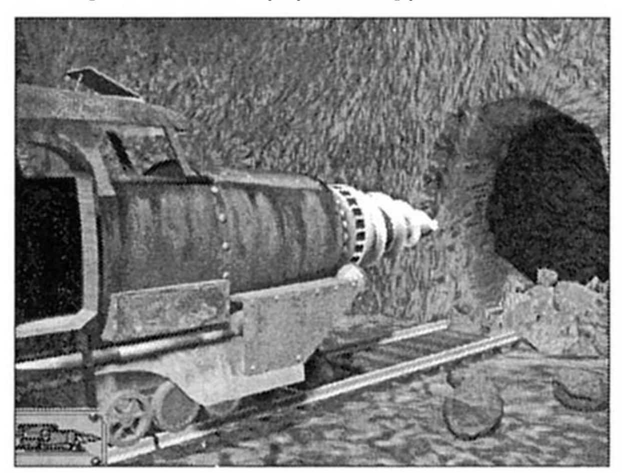
Откройте инструментальный ящик на борту локомотива. Если он еще не вышел из туннеля, можно его подвинуть — рычаги справа внизу. В ящике возьмите железнодорожные клещи. С их помощью можно выдернуть костыли из поврежденного полотна и снять испорченный рельс. Посмотрев налево, вы найдете ему замену — опять же помогут клещи.

Когда отремонтируете путь, возвращайтесь туда, откуда приехали — снова на поворотный стол. Теперь нам потребуется буровая установка, значит, поезд надо опять разворачивать.

Акт 30. Последняя деталь

На поворотном столе разверните поезд на восток. Трогайтесь в путь. На первом же пересечении будьте внимательны — нам нужна левая ветка. Достигнув тупика, поезд остановится сам.

Включите буровую установку (небольшая кнопка в центре), и вскоре вы пробьете широкое отверстие в соседнее помещение. Там опять какая-то мастерская, а в тисках зажата деревянная рама нашего будущего оружия.



Буровая установка поможет вам проникнуть в соседнее помещение, но для ее использования необходимо развернуть поезд на поворотном столе.

Теперь, когда все детали у нас есть, внимательно рассмотрите чертеж. Должно быть семь деталей. Посмотрите, какой номер имеет каждая из тех, что лежат у вас в инвентаре, и приступайте к сборке.

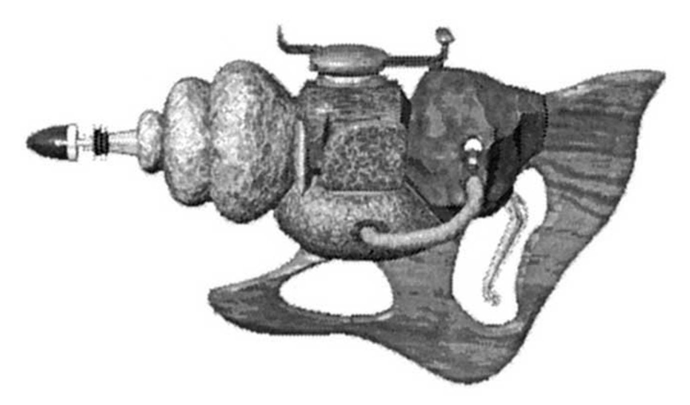
Сначала соедините детали №1 и №2 — это самое простое. К ним можно подсоединить деталь №3. Следующей устанавливается деталь №4 — она ставится под деталью №3. У этой детали есть металлические «крылышки», которые могут быть как разведены, так и сведены. Деталь устанавливается с разведенными «крылышками».

Деталь №5 также имеет несколько скоб, которые могут быть разведены или сведены. Она устанавливается за деталью №4 с разведенными скобами. После установки рамы №6 надо защелкнуть «крылышки» у детали №4 и свести скобы у детали №5.

Последним вставляется «флакон». Для этого в верхней части оружия надо открыть затвор (деталь №3), вставить колбу на место и затвор закрыть. С этим оружием уже можно охотиться на Даркмена.

Прежде чем отсюда уезжать, пройдитесь неподалеку — найдете еще одну небольшую зеленую дверь: это боковой вход в лабораторию Даркмена. Дверь закрыта, но можно обратить внимание на золотисто-коричневый цвет трубы, которая здесь проходит.





Акт 31. Финал

Возвращайтесь на поворотный стол и поворачивайте на север. На развилке выбирайте правую ветку — попадете на пост управления гидравликой. Перекрывайте четвертый вентиль. Возвращайтесь на поворотный стол.

Разворачивайтесь на восток и на развилке выбирайте левую ветку. Когда поезд остановится, выйдите наружу и возьмите в инструментальном ящике молоток и динамит.

Пройдите к двери, ведущей в лабораторию. Откройте ее и сделайте небольшой шаг вперед, чтобы видеть, что там происходит. Даркмен «колдует» над своей телепортационной машиной. Он готовит ее к запуску. Не стоит ему мешать — нам его телепортал тоже пригодится. Следите за длинным напольным рычагом как раз напротив вашей двери. Как только Даркмен соберется его потянуть, надо успеть в него «выстрелить» из фазовакуумной пушки. Если не успеете — он скроется. «Расстреляв» Даркмена, убедитесь в том, что он действительно пойман (посмотрите на содержимое флакона).

> **ВНИМАНИЕ**
>
> *Игра может иметь разные финалы, поэтому, если вы хотите посмотреть их все, в этом месте можно сохраниться на жестком диске.*

В комнате найдете Крика. Он без сознания и пристегнут к креслу. Рядом машина, с помощью которой можно попытаться привести его в чувство, — электрошок.

Прежде всего поверните тот большой рычаг, который не успел включить Даркмен, — в лаборатории появится телепортал и будет подано напряжение ко всем установкам.

Подойдите к пульту управления перед креслом, в котором лежит ученый. Опустите левый рычаг — привод нейрошлема. Два рубильника рядом задают режим работы электрошока. Вам нужно опустить правый рубильник. Круглым переключателем включится монитор. Он должен включиться при уста-

новке переключателя на вторую позицию сверху. Если у вас не так, то проверьте, тот ли рубильник (из двух) вы включили.

Самый правый рычаг выдаст элетрошоковый импульс. Его надо повторить несколько раз, пока Крик не придет в сознание. В первый момент он ничего не понимает. Потрогайте его. Сначала он будет жаловаться на головокружение. Дайте ему Аманду, и он начнет искать свои чертежи.

Чертежи лежат в металлическом сундучке. Он открывается с помощью молотка. Только получив чертежи, Крик окончательно придет в себя и направится в телепортал. Вы можете следовать за ним.

Это финал!





strategy



1996

Lords of the Realm 2

Разработчик: **Impressions**

Издатель: **Sierra**

Требования к системе

Операционная система	***DOS или Windows 95***
Процессор	***486/66 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***SVGA***

Если вы знакомы со средневековой историей только по романам Вальтера Скотта, то эта программа позволит вам существенно расширить кругозор. Отнюдь не только рыцарскими турнирами занимались феодалы. Им приходилось думать и о том, чем засеяны поля, и заботиться о состоянии пастбищ. И только когда в хозяйстве был порядок, можно было помышлять о военных походах и боевой славе.

Введение

В 1994 году фирма Impressions выпустила свою самую успешную игру — **Lords of the Realm.** Вскоре после этого (и, вероятно, благодаря этому) она вошла в состав компании Sierra на правах подразделения, занимающегося стратегическими играми — жанром, в котором у компании Sierra не было ни опыта работы, ни успехов. Выпущенная Impressions уже в новом качестве игра **Caesar 2** показала, что это решение, по-видимому, оказалось благоприятным для всех.

И вот новый продукт группы Impressions — **Lords of the Realm 2.** Те, кто знаком с первой игрой, увидят для себя много привычного. Действительно, новая игра представляет переделку старой, с новой графикой и звуковым сопровождением, с переработанным интерфейсом, с улучшенным балансом, выверенными деталями и более сложной стратегией.

Общий обзор

Игра базируется на адаптированных средневековых реалиях. Стоит напомнить, что в те времена феодал был для своих подданных всем. Он был обязан решать судебные споры, вести войну, когда в этом возникала необходимость, и даже принимать меры в случае неурожая или другой подобной напасти. Короче говоря, для крестьян он был почти что богом. А крестьяне тогда составляли абсолютное большинство населения, и с этой точки зрения средневековый владыка обладал практически теми же возможностями, что и игрок, сидящий за экраном компьютера.

Ваша задача — стать королем, объединив под своим началом все земли государства. Точнее говоря, вам достаточно всего лишь устранить конкурентов, хотя в сложных сценариях обе эти цели практически равнозначны. Для этого вы организуете жизнь подчиненных провинций, а также снаряжаете армии для их защиты и расширения своих владений. В игре одновременно участвуют до четырех противников, движимых той же целью.

Играть можно как против компьютерных противников, так и против друзей через модем или нуль-модем (для двух участников достаточно одного CD-ROM), а также с использованием локальной сети (до пяти игроков). Как и во многих других случаях, играть против людей интереснее, чем против искусственного интеллекта, но игра представляет серьезный интерес и для одиночного пользователя.



Управление игрой

Как и в большинстве по-настоящему стратегических игр, у вас есть много возможностей влиять на разные аспекты происходящего, в результате чего управление игрой может представлять сложность. Достоинством **Lords of the Realm 2** является полное отсутствие «проходных» возможностей. Все, что есть в вашем распоряжении, придется использовать, если вы рассчитываете добиться победы.

Главное меню

После запуска игры и просмотра стартового мультфильма (в котором рассказывается о том, как вы решили стать королем) вы попадете в небольшое меню, состоящее всего из двух-трех пунктов. Выбирайте *Single Player*, если хотите играть один, и *Multiple Players* (только под Windows 95) для игры через модем или по сети.



Выбрав *Single Player*, вы попадете в следующее меню. Здесь пункт *Play Now!* запускает режим кампании, состоящей из восьми последовательных сценариев нарастающей сложности. Лучше всего начать новую игру именно таким способом. *Load a Game* — загрузка ранее сохраненной игры. *Custom Game* — формирование сценария игры вручную, подробнее об этом ниже.



Всякий раз, когда вы начинаете новую игру, вам будет предложено ввести свое имя и выбрать свой герб-щит. Его цвет будет идентифицировать ваши армии, замки и провинции до самого конца игры.

Основной интерфейс

Когда игра начнется, вы увидите общую карту игрового пространства, насыщенную мелкими деталями, имеющими значение для игры. Карта поделена на отдельные провинции (counties). Границы этих провинций обозначены каменными грядами, не считая тех мест, где они проходят по естественным природным препятствиям. Вы увидите на карте также горы, леса и дороги.

В начальный момент часть провинций контролируется игроками, а часть независима. Контролируемые провинции окрашены в соответствующие цвета на маленькой карте в правом верхнем углу экрана. Каждый цвет соответствует одному из участников игры.





Центр каждой провинции — это город, изображаемый в виде маленького поселения размером 2×2 клетки. Если провинция контролируется кем-то из игроков, то город имеет флаг соответствующего цвета. По мере роста населения вид «столицы» меняется, и вы можете оценить благосостояние провинции по изображению этого центра. Кроме того, в разных местах провинции могут появляться деревни.

Каждая провинция содержит несколько других особенностей, информацию о которых можно получить, нажав правую кнопку в соответствующем месте карты. Это кузница (*Blacksmith shop*), несколько полей и сколько-то мест, где возможна добыча ресурсов — лесоповал (*Forestry*, лес), карьер (*Quarry*, камень), шахта (*Mining*, железо).

Эффективное использование ресурсов — ключ к победе. Большая часть действий происходит в режиме основной карты. Большую часть экрана занимает увеличенный вид игровой зоны, где изображены основные детали каждой провинции. Разумеется, здесь помещается только часть всей игровой зоны. Про-



крутка карты происходит, когда вы перемещаете мышь на границы экрана. При этом одна из провинций всегда выделена. Управляющая панель, расположенная вдоль правой границы экрана, содержит информацию и средства управления, относящиеся к этой провинции.

Выделенная провинция — это та, которая располагается в центральной части основного экрана. Ее границы обведены белым контуром. Будьте внимательны: иногда выделяется вовсе не та провинция, что нужна вам, особенно в случае неровных границ или малого размера. Вы можете выделить нужную провинцию, ткнув в нее мышкой на маленькой карте.

Кнопка «Крупная карта» позволяет увидеть весь игровой мир сразу. Ее удобно использовать для того, чтобы находить важную информацию: расположение торговых повозок, вражеских армий и так далее. Вернуться обратно в обычный режим вы можете, выбрав одну из провинций в основном окне или снова нажав на ту же самую кнопку.

Служебное меню в верхней строке экрана служит исключительно для выполнения вспомогательных функций, которые не должны иметь отношения к событиям игры (*File* — загрузка и сохранение, *Options* — управление графикой, звуком и скоростью, *Help* — помощь). Кроме того, в этой же строке указывается текущая дата — год, сезон (последнее особенно важно для сельского хозяйства) и количество денег в казне.

Кроме того, в начале каждого хода здесь выставляется ряд щитов, каждый из которых соответствует одному из игроков. По мере того как игроки завершают свои ходы, эти щиты исчезают. Эта особенность может эффективно использоваться как в однопользовательской, так и в многопользовательской игре.

Управление провинциями

Значительная часть ваших усилий будет потрачена на управление провинциями. Каждая из них имеет уникальные особенности, специфические проблемы и сложившийся тип хозяйства. Вам придется немало потрудиться, чтобы обеспечить процветание жителей, и это является обязательным условием для достижения основной цели.

Каждая провинция имеет население, состоящее из крестьян. Сюда относятся все те, кто не призван в настоящее время в армию. Ваша главная цель — всемерное увеличение населения, что обеспечит производство ресурсов и оружия, а также возможность производить регулярные наборы в армию. Оптимальный размер населения провинции — порядка тысячи человек или чуть больше. Если населения меньше, то ваши возможности резко сокращаются, если больше — его трудно прокормить. Каждая провинция в этом плане независима, и вам придется решать эти вопросы в каждой провинции индивидуально.



Настроение

Общий параметр, характеризующий состояние населения, — это настроение (*Happiness*). Оно измеряется в процентах, от 0 до 100. Высокий показатель — признак эффективной экономики, в то время как низкий может привести к бунту и даже к тому, что провинция может отделиться.

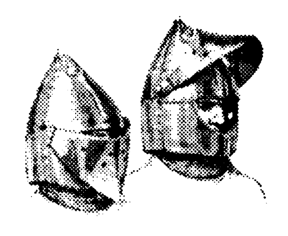
На значение этого параметра влияют налоги, здоровье, военный призыв, питание и различные события.

Налоги — это важнейший инструмент вашего управления, так как вам понадобятся деньги на приобретение товаров и услуги наемников. Средним налогом считается пятипроцентный. Можете установить его и более высоким, если сумеете парировать его отрицательные эффекты.

Здоровье населения имеет пять разных уровней: больной (*diseased*), слабый (*sick*), средний (*average*), хороший (*good*) и идеальный (*perfect*). Этот уровень обозначается высотой и цветом столбика на индикаторе. Кроме того, его можно увидеть, нажав на кнопку «питание» (*Ration*).

Уровень здоровья постепенно повышается, если жители получают достаточно питания, и понижается, если они недокормлены. Кроме того, такое неприятное событие, как эпидемия (*Plague*), может резко понизить его уровень (как и в целом население провинции). Как нетрудно догадаться, предотвратить эпидемию вы не можете.

Военный призыв также является неприятной необходимостью. Любой разовый призыв снижает уровень настроения в зависимости от количества вербуемых в армию людей. Если настроение упадет до нуля, дальнейший призыв в этой провинции станет невозможен.



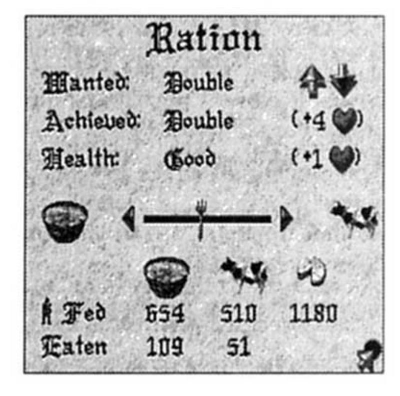
Питание влияет на уровень настроения как через здоровье жителей, так и непосредственно. Опять-таки, хорошее питание повышает настроение, а плохое — снижает.

К числу прочих событий относятся переход провинции от одного хозяина к другому, что резко снижает уровень настроения, а также мятежи, которые имеют продолжительный отрицательный эффект.



Уровень настроения прямо влияет на прирост населения провинции. У вас есть еще один способ осчастливить жителей — покупка эля у купцов. Разумеется, это возможно лишь при наличии в провинции купца, и при этом происходит улучшение настроения не более чем на 5 процентов за один такт игры.

Питание



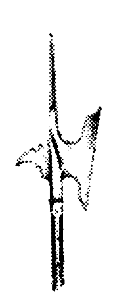
Обеспечение достаточного количества еды для населения — одна из важных проблем. Управление питанием осуществляется в основном через кнопку *Ration* на правой панели. Ваши крестьяне питаются молочными продуктами, мясом и зерном.

Wanted устанавливает то, каким бы вы хотели видеть уровень питания крестьян данной провинции. *Achieved* — какого уровня реально удалось достигнуть. Если еды в провинции недостаточно, этот уровень может быть ниже, чем *Wanted*.

Движок под ними устанавливает, в каких пропорциях расходуются при необходимости мясо и зерно. Положение этого движка также может влиять на достигнутый уровень питания.

Если в этой провинции имеются коровы, то в первую очередь используются молочные продукты (*Dairy*), которые считаются скоропортящимися и не могут запасаться впрок. Избыточная молочная продукция просто пропадает. Если таких продуктов не хватает на всех, то дальше используется зерно и мясо в указанной вами пропорции. Количество зерна и коров уменьшается на соответствующее число.

Зерно и коровы могут перевозиться между провинциями. Если у вас где-то есть изобилие, а другой провинции грозит голод, вы можете переправить туда припасы — используйте кнопку «перевозка еды» в нижней части управляющей панели.







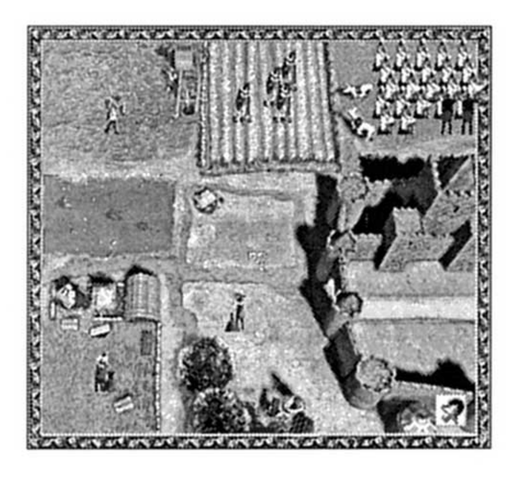
Трудовые ресурсы

Мирная трудовая деятельность делится на сельскохозяйственную и промышленную. Первая связана с добычей еды и состоит из ухода за коровами, посевами и расчистки новых полей. Промышленность состоит из добычи ресурсов, производства вооружения и строительства и ремонта замков.

Самый легкий способ изменить соотношение между сельским хозяйством и промышленностью — использовать движок на правой панели. Сельское хозяйство должно иметь необходимое число «рабочих рук», а производство заполняется работниками по остаточному принципу.

Если вокруг иконки имеется красный ободок, значит, соответствующая работа не обеспечена работниками. Голубой ободок означает избыток рабочих. Перемещая движок вправо-влево, можно добиться нужного распределения рабочих рук.

Однако иногда такой способ бывает недостаточно эффективен, потому что между отдельными задачами рабочие распределяются автоматически. Если, скажем, вы хотите быстро достроить замок, то, может быть, стоило бы уменьшить количество лесорубов.



Это достигается применением дополнительной панели, которая вызывается нажатием левой кнопки мыши на городе данной провинции. Эта панель покажет вам, как используются рабочие руки. Вы можете перетаскивать фигурки из одной области в другую, пока их распределение вас не устроит. Изображение в виде тени означает, что данная работа требует дополнительных рабочих рук.

Двойное нажатие мышки в центральной зоне этой панели приводит к тому, что лишние работники собираются в этой зоне, а необходимые вакансии заполняются. Обратите внимание, что основной движок на правой панели автоматически подстраивается, когда вы манипулируете рабочей силой.

Сельское хозяйство

В **Lords of the Realm 2** можно заниматься животноводством и земледелием. Основная цель этой деятельности — снабжение населения продуктами питания.

Коровы и зерно выращиваются на полях данной провинции. Количество этих полей в разных провинциях разное, и они могут по-разному использоваться.

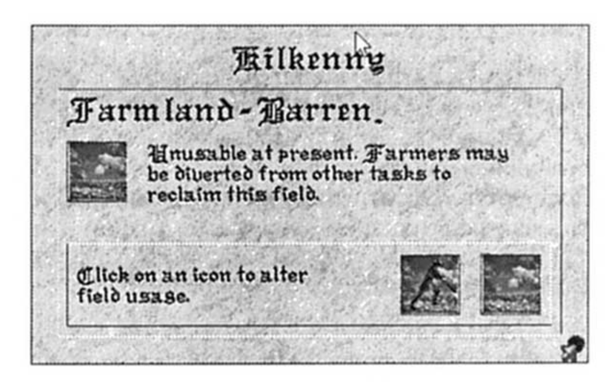


Любое незаброшенное и неповрежденное поле может использоваться любым способом.



Укажите мышкой на поле и нажмите кнопку. Вы увидите панель с тремя иконками внизу. Нажмите на нужную иконку, чтобы выбрать способ использования этого поля. Поля могут быть в следующем состоянии:

- пары (*fallow*). Это плодородное поле, которое может быть использовано под посевы или пастбище;
- заброшенное (*barren*). Это поле необходимо расчистить, чтобы его можно было использовать;
- зерно (*grain*). Вид этого поля меняется в зависимости от времени года, по мере того как зерно созревает. Если у вас нет зерна для посева, надо приобрести его у купца и затем отвести пары под земледелие;
- коровы (*cattle*). Это пастбище для коров. Количество коров, изображенное на нем, показывает его заполненность;
- засуха или затопление (*parched*, *flooded*). Это неприятные события, которые время от времени будут случаться с вашими полями. На следующем ходу это поле станет заброшенным, и вы сможете затем ввести его в оборот обычным путем.



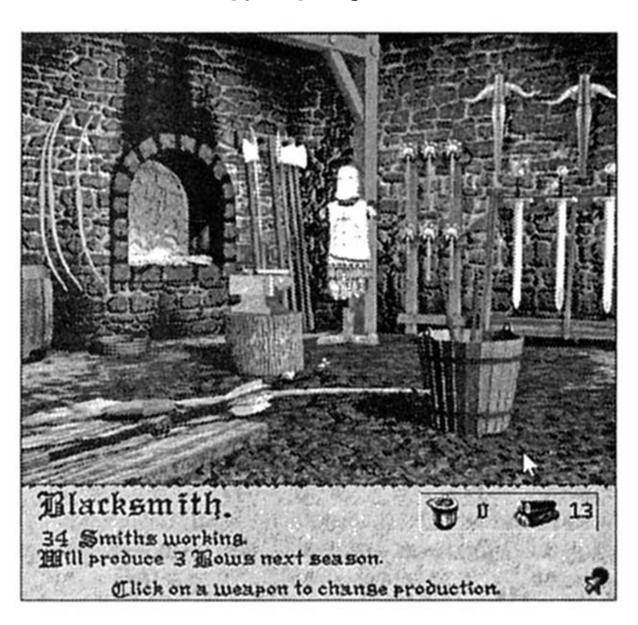
Очистка заброшенных полей — долгое и трудоемкое дело, требующее не менее четырех ходов. Укажите на такое поле, а затем выберите иконку человека с мотыгой. Чем больше крестьян будут заниматься этим делом, тем быстрее поле вернется в оборот.

Если коровы производят продукцию равномерно в течение года, то в производстве зерна есть четырехтактовый (годовой) цикл. Посадка семян происходит в конце зимы (между зимой и весной), а сбор урожая — в конце осени. Учитывайте это, если планируете кормить население зерном.

Промышленность

Ресурсы, производимые при помощи промышленности, используются в военных целях. Они автоматически поступают в казну и могут использоваться в любой провинции независимо от места производства.

Древесина и железо используются для производства оружия. Камень — только для строительства замков (также вместе с древесиной). Провинция может иметь доступ лишь к некоторым из ресурсов. Рабочие руки распределяются только по активным предприятиям, не забудьте отметить их на основном экране, чтобы активизировать.



Для производства оружия активизируйте кузницу и нажмите на иконку оружия на правой панели. Вы попадете внутрь кузницы. На столе на переднем плане лежит производимое в настоящее время снаряжение. Чтобы изменить его, выберите соответствующий предмет из числа развешанных по стенам. Вы можете производить луки, арбалеты, палицы, мечи, пики и рыцарские доспехи. Подробнее об этом ниже.

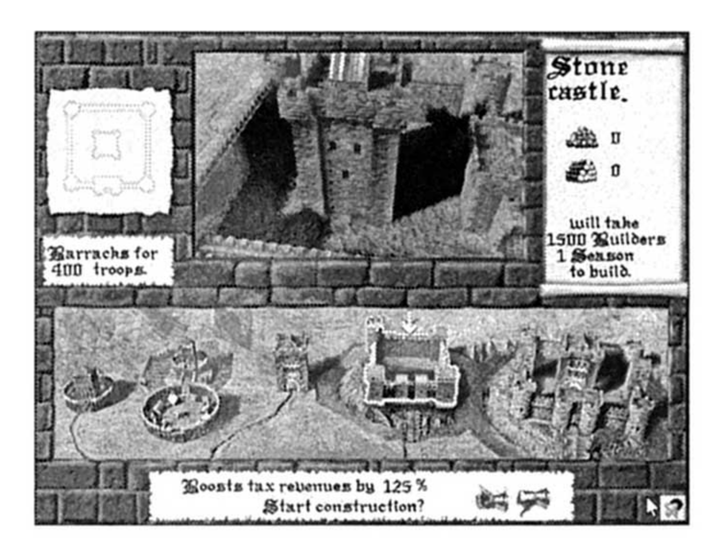
Строительство замков

Ничто не может защитить вашу провинцию лучше, чем замок. Он не только представляет собой могучее укрепление, но и является символом могущества, власти и богатства. В частности, наличие в провинции замка значительно увеличивает объем собираемых налогов при той же процентной ставке.

В каждой провинции можно построить только один замок. При этом вы сначала должны выбрать его план, затем собрать необходимые материалы и, наконец, направить работников непосредственно на строительство. В вашем распоряжении имеется пять различных проектов, из которых вы выбираете один:

- деревянный частокол (*Wooden Palisade*);
- деревянный замок со рвом и предмостным укреплением (*Motte and Bailey*);
- нормандская башня (*Norman Keep*);
- каменный замок (*Stone Castle*);
- королевский замок (*Royal Castle*).





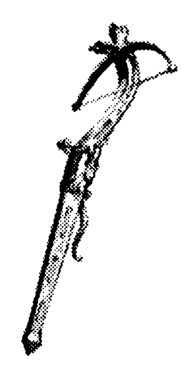
Выбирая замок для строительства, надо принимать во внимание как предоставляемые им оборонительные и налоговые возможности, так и наличие ресурсов и трудоемкость строительства.

Каждая последующая модель стоит дороже предыдущей и требует больше материалов. Материалы можете производить самостоятельно или приобретать у купцов. Выбрав проект, узнаете, сколько ресурсов он требует. Можно начать строительство и до того, как собраны необходимые материалы: ресурсы, произведенные и приобретенные в дальнейшем, автоматически направляются на стройплощадку.

Можно рекомендовать при первой же возможности построить не самый могучий замок и в дальнейшем постепенно его обновлять. Иначе ваша провинция на много лет останется без замка и сможет легко оказаться жертвой агрессии.

Как только вы одобрите проект замка, часть жителей будет направлена на его строительство. Если оно грозит затянуться, можете перебросить туда жителей с других промышленных работ. Когда замок будет завершен, освободившиеся рабочие автоматически распределяются между другими видами работ, но вам все же стоит проверить и оптимизировать новый порядок занятости.

Если замок у вас уже есть, можете его усовершенствовать. Это осуществляется так же, как новое строительство. Использованные ранее материалы будут использованы при новом строительстве, хотя вам понадобятся дополнительные ресурсы и, разумеется, труд рабочих.



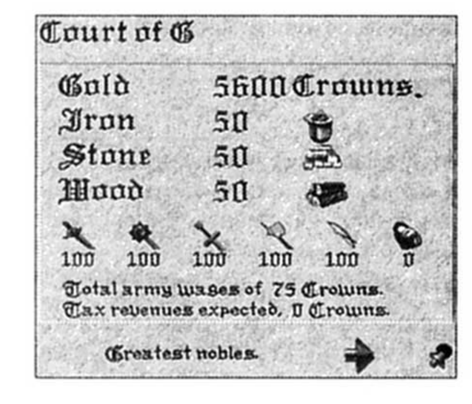
Законченный замок автоматически получает гарнизон. Его размер зависит от размера замка. Солдаты вербуются из населения провинции, а стоимость снаряжения входит в стоимость замка. Вы не обязаны держать в замке полный гарнизон, хотя это пригодится в случае осады. Лучшие войска для гарнизона — лучники и арбалетчики.

В ходе осады и штурма замок может быть поврежден. Ремонт также требует материалов и труда. Не забывайте об этом, когда штурмуете вражеские замки: если ваша осада увенчается успехом, вам же потом и ремонтировать замок.

Исправление повреждений не происходит постепенно. Пока ремонт не закончен полностью, вы не увидите никаких изменений.

Экономика

Остались неописанными еще несколько важных деталей. Кнопка «казна» дает доступ к накопленным запасам промышленных ресурсов и деньгам всех ваших провинций. Уже упоминалось, что все провинции имеют равный доступ к ресурсам и оружию.



Не забывайте следить за тем, сколько у вас золота. На этой же таблице вы сможете увидеть свои расходы на содержание армии и ожидаемые в ближайшее время доходы. Отсюда же вы получаете доступ к кнопке, которая показывает вам лидерство игроков по целому ряду различных параметров.

Купцы разъезжают по провинциям в небольших крытых фургонах, покупая и продавая все виды товаров. Они обычно движутся по заранее определенным маршрутам. Если купец находится в одной из ваших провинций, можете указать на него мышкой и перейти в режим торговли. Укажите на нужный товар, и сможете его продать или купить. Цена на товары не меняется в ходе игры и одинакова у всех купцов.

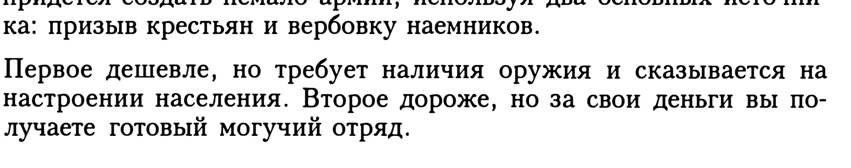


Продажа зерна и скота может приносить устойчивый дополнительный доход в провинциях с эффективно работающим сельским хозяйством.



Армии





Единственный способ справиться с конкурентами в **Lords of the Realm 2** — это постепенно разбить их на поле боя. В ходе игры вам придется создать немало армий, используя два основных источника: призыв крестьян и вербовку наемников.

Первое дешевле, но требует наличия оружия и сказывается на настроении населения. Второе дороже, но за свои деньги вы получаете готовый могучий отряд.

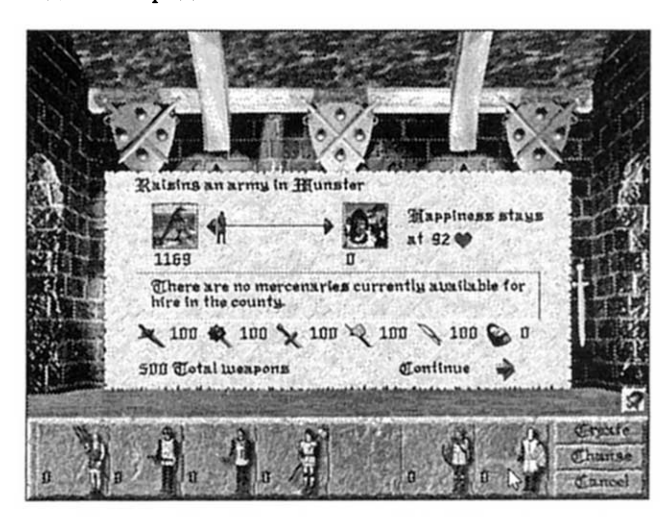
Создание армии

Новая армия создается с помощью левой иконки внизу правой панели. Движок позволяет установить, сколько крестьян вы призываете в армию. Справа указывается, как при этом изменится настроение вашего населения. Солдаты перестают учитываться в составе населения и не могут использоваться в качестве рабочей силы.

На этой же панели указывается наличие в провинции наемников, предлагающих свои услуги. Можете нанять их, если хватает для этого денег. Кроме того, здесь же указывается наличие оружия, которое можно использовать.

Когда определили объем новой армии, можете вооружить новобранцев мечами, пиками и так далее. Фигуры в нижней части экрана и виды оружия на стенах показывают, что есть в распоряжении. Чтобы вооружить солдат, отметьте фигуры в нижней части экрана. Появится панель, на которой нужно точно указать число солдат данного типа.

Если вы удовлетворены размером и составом армии, нажмите кнопку **Create**, и новая армия будет создана. Минимальный состав армии — 50 человек, и в нее может входить не более одного отряда наемников.



Армия из одних крестьян неэффективна, поэтому производство и закупка оружия необходимы на протяжении всей игры.

Вам доступны следующие виды войск:

- крестьяне (*peasants*). Самые слабые войска, вооруженные вилами и дубьем. Только громадный численный перевес даст им хоть какие-то шансы против любых других войск;
- бойцы с палицами (*macemen*). Эти войска используют тяжелые палицы и легкие доспехи. Они очень быстро передвигаются по полю боя, хороши в атаке, но слабы при обороне. Особенно эффективны против крестьян и лучников (в ближнем бою).
- бойцы с алебардами (*pikemen*). Двигаются медленно, хороши в обороне, эффективны против лучников и арбалетчиков;
- лучники (*archers*). Эффективны в связи со своей дальнобойностью, хотя и не слишком хороши против бойцов в доспехах. Малополезны против мечников и рыцарей;
- арбалетчики (*crossbowmen*). Арбалеты — более мощное оружие, чем луки, хотя и обладает меньшей дальнобойностью. Арбалетчики лучше защищены, чем лучники, и хороши против бойцов в доспехах;
- мечники (*swordsmen*). Эти войска снаряжены лучше всех для ближнего боя. Они очень эффективны как при атаке, так и при обороне, и неплохо противостоят атакам лучников;
- рыцари (*knights*). Самые мощные и самые быстрые войска. Единственная слабость — некоторая уязвимость перед атаками арбалетчиков.

Разумеется, все вышеупомянутые сильные и слабые стороны могут быть компенсированы численным перевесом.

Армии на марше



Когда закончите создание армии, она появится на основной карте, готовая к действиям. Чтобы активизировать ее, надо отметить клетку, на которой она стоит. Будьте внимательны: надо «целиться» мышкой в ноги солдата, а не в середину его тела и тем более не во флажок.

Правая кнопка мыши позволяет получить информацию о данной армии. При этом слева внизу вы увидите три иконки: для выполнения перемещения, роспуска или разделения армии. Для пере-



мещения можно использовать эту иконку, а можно было и сразу активизировать армию левой кнопкой мыши.

В начале такта армия имеет запас движения в 15 ходов. Когда вы перемещаете курсор мыши, за ним «тянется» траектория из шариков. Цифры на шариках показывают, сколько ходов будет потрачено до данной точки. Перемещение по бездорожью уменьшает дальность перехода, разделение армии на части и участие в битвах тоже сокращает максимально доступное расстояние.

Чтобы объединить две армии вместе, просто дайте команду одной из них встать на точку, занятую другой. Вы получите запрос на подтверждение соединения, после чего армии объединятся. Нельзя объединять армии, если в состав каждой из них входят наемники.

Можно разделить одну армию на две части меньшего размера. Нажмите на соответствующую иконку, и увидите новую панель, которая позволит сформировать состав меньшей армии по своему усмотрению. В каждой из новых армий должно быть не менее пятидесяти солдат, за исключением тех случаев, когда вы хотите пополнить гарнизон замка. Учтите также, что отряд наемников переходит к одной из новых армий целиком и не может быть разбит на части.

При роспуске армии солдаты отправляются в родные места, а использованное ими оружие возвращается в казну. Вам придется пользоваться этой возможностью чаще всего только для того, чтобы ликвидировать маленькие отряды, оставшиеся после тяжелых битв и не представляющие реальной боевой силы.

Во вражеской провинции армия может заниматься двумя делами. Во-первых, это разрушение экономики врага. Вы можете уничтожать ресурсы чужой провинции, что иногда оказывается эффективной тактикой. Если вы атакуете поле, уничтожается все, что на нем находилось (скот или посевы), а поле приходит в заброшенное состояние. Промышленные объекты закрываются на несколько тактов игры для ремонта. Уничтожая деревни, вы уменьшаете население провинции. Впрочем, учтите, что если вы после таких действий захватите эту провинцию, то вам придется решать экономические проблемы, созданные вашими же действиями.



Во-вторых, вы можете захотеть присоединить провинцию к своим владениям. Если провинция нейтральна, не имеет замка или он пуст, то для этого надо атаковать город провинции и уничтожить наспех созданное ополчение (которое все же может оказаться немалой боевой силой). Если в провинции имеется законченный замок с гарнизоном, то для захвата провинции вам понадобится его захватить. Это осуществляется с помощью осады (*Siege*), о чем будет рассказано ниже.

Сражения

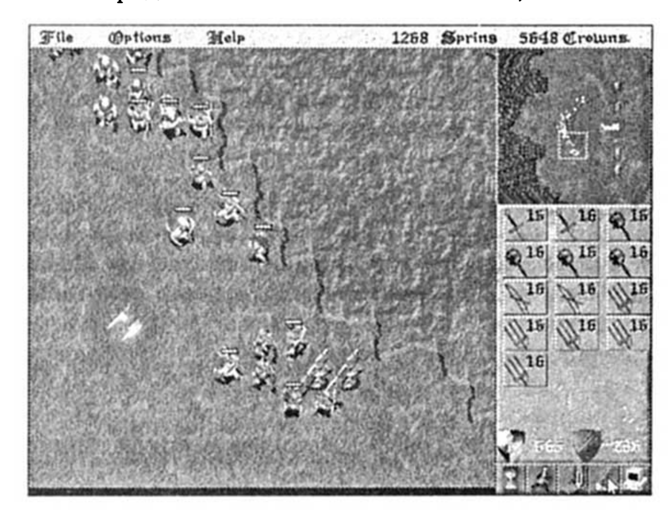
Путь к победе в игре ведет через войну. Сражения в поле происходят в двух случаях: когда пути движения двух армий пересекаются (одна из них атакует другую) и когда атакуется город в какой-то провинции, не имеющей замка.

Перед началом битвы показывается список наличных сил каждой из сторон и задается вопрос, хотите ли вы принять на себя командование. Если решите этого не делать, то исход битвы будет подсчитан автоматически. Алгоритм такого подсчета неплох, но вы, естественно, упустите возможность использовать тактическое мастерство к собственной выгоде. Во многих случаях можно суметь разгромить намного превосходящие силы противника, хотя, как правило, реальные результаты битвы мало отличаются от рассчитанных компьютером.



Сражения в **Lords of the Realm 2** проходят в режиме реального времени в стиле, близком к прославленным играм типа **Warcraft**. Основная часть экрана показывает часть поля боя. Карта в верхней части изображает это поле целиком. Вы можете скроллировать изображение так же, как это делалось в основном режиме.

Каждая фигурка на экране носит цвета своего лорда и представляет собой целый отряд солдат. Размер этого отряда меняется от битвы к битве, в зависи-

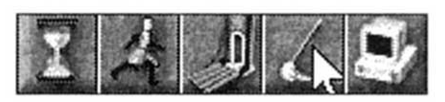


Разные боевые единицы движутся с разной скоростью. Растянувшаяся цепочка бойцов может понести лишние потери за счет неодновременного вступления их в бой.



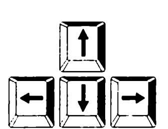
мости от общего размера участвующих в бою армий. Вы можете выбрать любую группу боевых единиц, проще всего это сделать, выделив мышкой охватывающий ее прямоугольник. Новый выбор отменяет предыдущий, кроме того, вы можете отменить селекцию, нажав правую кнопку мыши на свободном месте поля боя.

Все выделенные единицы (вместе с их размерами) будут показаны на панели в правой части экрана (это позволит вам определить текущие размеры отрядов). Вы можете направить их в желаемую точку, указав ее мышкой на основном экране или на маленькой карте справа вверху. Если укажете на войска врага (курсор при этом изменит вид), то ваши войска будут атаковать его. Лучники и арбалетчики будут по возможности стрелять с дистанции, а остальные солдаты начнут рукопашную схватку.



В нижней части правой панели указан текущий численный состав обеих воюющих армий. Под ними имеются пять управляющих кнопок.

Слева направо: включение/выключение режима паузы, отступление (часть отступающей армии всегда погибает), опустить мост (имеет значение только при осаде замков), добивать противника (лучше не использовать) и автоподсчет исхода битвы (то же, что можно было сделать с самого начала).



Для управления игрой можно использовать и клавиатуру. Если, выделив группу боевых единиц, вы нажмете комбинацию от Ctrl+1 до Ctrl+9, это выделение запомнится. Нажав затем в бою клавишу от 1 до 9, вы сможете быстро выделить тот же отряд. Кроме того, клавиши H и V заставляют выделенную группу построиться по горизонтали и, соответственно, по вертикали.

Битва заканчивается, когда одна из армий уничтожена полностью или решает отступить. По итогам битвы вы получите отчет, в котором указаны составы армий после сражения. Если в ходе битвы вы завоевали новую провинцию, над ней сразу же будет поднят ваш флаг.

Осада замков



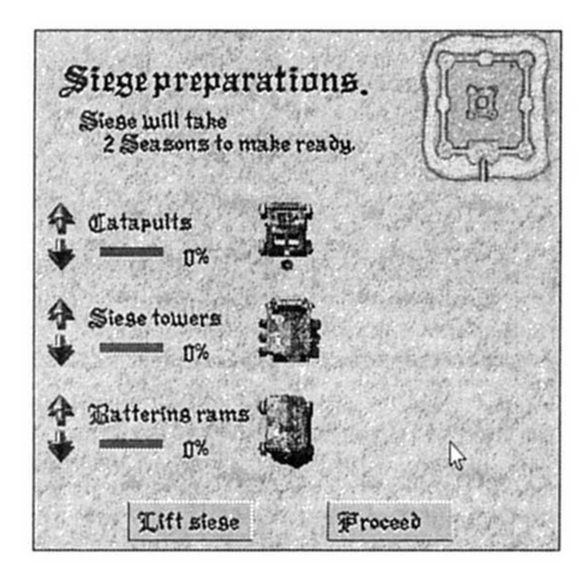
В целом осада замков проходит по тем же правилам, что и обычные сражения, однако некоторые нестандартные штрихи создают этой части игры совершенно оригинальный колорит. В частности, у вас (или у атакующего противника) есть еще одна возможность победы в сражении: достаточно захватить флаг, расположенный в определенном месте замка.

Замок состоит из четырех основных компонентов:

- ров с водой может полностью или частично преграждать доступ врагов к стенам;
- стены замка не дают осаждающим попасть внутрь;
- башни, встроенные в стены или расположенные отдельно, представляют собой особо надежные части укреплений;
- ворота (одни или несколько) или подъемный мост — это вход в замок в мирное время и самое слабое место при его осаде.

Подготовка к осаде

Когда ваша армия подойдет к замку противника, вы получите предложение подготовить осадные орудия. Они собираются из подручных материалов, но их изготовление занимает несколько тактов. Пока это происходит, возле замка будет изображена палатка с цифрой, которая показывает, когда реально начнется сражение.



Осадные орудия служат для организации проникновения осаждающих в замок. В игре есть три типа таких приспособлений:

- катапульты служат для пробивания брешей в стенах. Уязвимы только стены, но не башни;
- осадные башни дают возможность проникнуть на стены замка. Опять-таки замковые башни и здесь неуязвимы;
- таран служит для разрушения ворот и сбивания подвесных мостов.

В принципе при штурме любого замка вы можете применять любое из этих приспособлений, а также произвольную их комбинацию. Реальная тактика сражения зависит от решения, принятого на этом этапе.

Штурм замка

При штурме надо принимать во внимание несколько факторов. Во-первых, лучники и арбалетчики, расположенные на стенах, имеют дополнительную защиту по сравнению с теми, кто обстреливает их снизу. Вашим войскам так или иначе придется находиться под обстрелом долгое время, так что учтите этот факт.



Во-вторых, если замок окружен рвом, то, чтобы пройти через него и перевезти осадные орудия, ров придется закопать. Этим могут заняться любые солдаты, кроме рыцарей. Учтите, что землекопы особенно уязвимы для стрел.



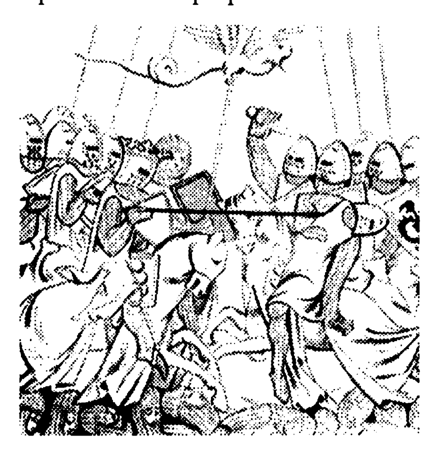
В-третьих, замки трех простейших типов в принципе могут быть взяты штурмом вообще без осадных орудий. Ваши солдаты, хотя и намного менее эффективно, чем таран, могут сами сбить ворота и прорваться внутрь.

Если вы успешно овладеете замком, то провинция станет вашей и над ней будет поднят ваш флаг.

Оборона замка

Самыми эффективными при обороне являются стрелки, которые могут рассеять атакующих, прежде чем те хотя бы сумеют добраться до первой линии обороны. Старайтесь, чтобы гарнизон хотя бы наполовину состоял из лучников и арбалетчиков.

Кроме того, в распоряжении защитников замка имеются горшки с кипящим маслом. Они действуют точно так же, как прочие боевые единицы (или осадные орудия). Применяются они только один раз, но если вам удастся вылить такой котел на более-менее статичную группу солдат противника (например, когда они пытаются пробить ворота), то потери атакующих могут оказаться просто катастрофическими.



Не забывайте, что замок считается взятым, если противник добрался до флага. Не давайте врагу возможности обойти обороняющиеся части, иначе можете потерять замок, несмотря на то, что бой явно складывается в вашу пользу.

В самых мощных замках имеется подъемный мост. В ходе сражения вы можете его опустить, если считаете необходимым сделать вылазку. Учтите, что опущенный мост нельзя поднять снова. Пока мост поднят, врагу абсолютно необходимы осадные орудия, чтобы проникнуть в замок, так что опускание моста -- это очень ответственное решение.

Дипломатия

Компьютерные противники обладают ярко выраженной индивидуальностью. У вас может быть до четырех противников, это:

- Рыцарь (*The Knight*). Предпочитает все проблемы решать на поле боя. Может начать экспансию очень рано и тем самым преподнести неприятный сюрприз. Экономика его провинций полностью поставлена на службу войне;
- Графиня (*The Countess*). Готова использовать дипломатию, но только для того, чтобы предать своих «друзей» в самый выгодный момент. Может воспользоваться тем, что создаст у вас ложное чувство безопасности;
- Епископ (*The Bishop*). Известен особой преданностью своих последователей. Очень опасен, когда получает преимущество: способен жестоко разделаться с загнанным в угол противником;
- Барон (*The Baron*). Использует наиболее сбалансированную стратегию. Предельно практичен во всех действиях.

Вы можете посылать сообщения противникам. Игроки-люди в многопользовательской игре получают их немедленно. Компьютерные игроки обычно присылают ответ на следующем такте. Целью дипломатии является создание хороших (или плохих) отношений между игроками. В игре дипломатия исключительно двусторонняя — вы не можете зародить подозрения или неприязнь в отношении третьего.

Выбрав меню дипломатии, вы получаете в распоряжение одну из четырех возможностей. Послать комплимент (*Send compliment*) — это возможность «бесплатно» улучшить отношения с противником. Однако не злоупотребляйте этим — соперник может догадаться, что является жертвой фальшивой лести. Возможность послать денежный подарок (*Send Gift*) служит той же цели, хотя маленький подарок вряд ли сильно улучшит отношения.

Оскорбление (*Send Insult*) — это возможность высказать противнику все, что вы о нем думаете, — приводит к ухудшению отношений и, возможно, к войне. Если напряженность в отношениях возникла, она останется до конца игры.

Последняя возможность — предложить союз (*Offer alliance*). Разумеется, все союзы носят временный характер. Если ваше предложение принято, то вы получите дополнительные возможности в отношениях с союзником. Разорвать союз (*Terminate Alliance*) можно в тот момент, когда этот союз стал для вас сдерживающим фактором. Рекомендуется сначала делать это, а только потом атаковать бывшего друга.

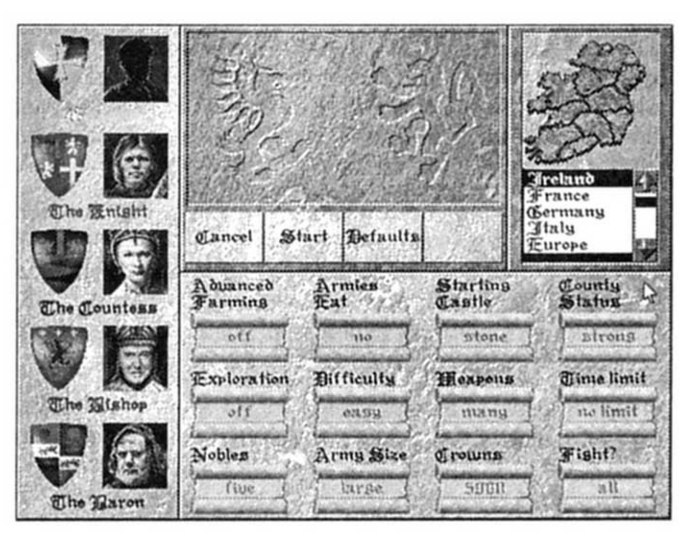
Вы можете также попросить послать войска вам на помощь (*Ask Ally for Help*), например, если ваш замок в осаде, или попросить атаковать другую провинцию (*Ask Ally for Attack*).

Настройка игры

Ко всем доступным режимам игры вы получаете доступ через меню *Custom Game* в самом начале. Вы получаете четыре вида возможностей, сведенных в единую таблицу. Во-первых, вы можете выбрать карту. В игре предусмотрено два десятка разных карт, представляющих как различные реальные карты разных эпох, так и специально разработанные «геометрические» конструкции, рассчитанные на то, чтобы дать возможность посоревноваться в равных условиях в многопользовательском турнире.

Вторая группа возможностей задает сложность игры и всевозможные начальные условия. Вы без труда разберетесь в этом самостоятельно.

Третья группа — режимы специально для многопользовательской игры. *Time limit* — предел времени на ход, ограничивает возможность размышления. *Fight* — задает, какие именно битвы будут разыгрываться реально. Если вы установите в этом пункте **Humans**, то будете проводить только битвы «человек против человека», все прочие будут рассчитываться автоматически.



Настройка представляет наибольший интерес при игре с участием нескольких человек.

И, наконец, три режима равно влияют на возможности всех игроков, и поэтому вы можете менять их не только при начале игры, но и в любой ее момент через меню **Options**. Это:



- *Army Foraging.* По умолчанию еда на питание армий не расходуется. Если вы включите этот режим, то в первую очередь будут «кормиться» армии, свои и чужие, находящиеся в данной провинции. Население будет получать только то, что осталось после этого. Это усложняет управление ресурсами для всех игроков;
- *Advanced Farming.* Выращивание зерна, когда включен этот режим, становится значительно более сложной задачей. Во-первых, погодные условия каждого хода будут оказывать влияние на общий урожай. Во-вторых, занятость в зерновом хозяйстве будет разной в разное время года: максимальной при сборе урожая, значительной во время посевной и меньшей весной и летом. В-третьих, сохранение плодородности почвы потребует от вас оставлять поля под «парами». Вам не понадобится вручную производить переключение использования полей, но если паров у вас мало или нет вовсе, урожайность будет падать;
- *Exploration.* Когда этот режим включен, вы будете видеть только те части карты, которые успели исследовать. Вначале это будет лишь стартовая провинция, затем ваши армии будут давать вам все больше и больше информации об игровом мире.

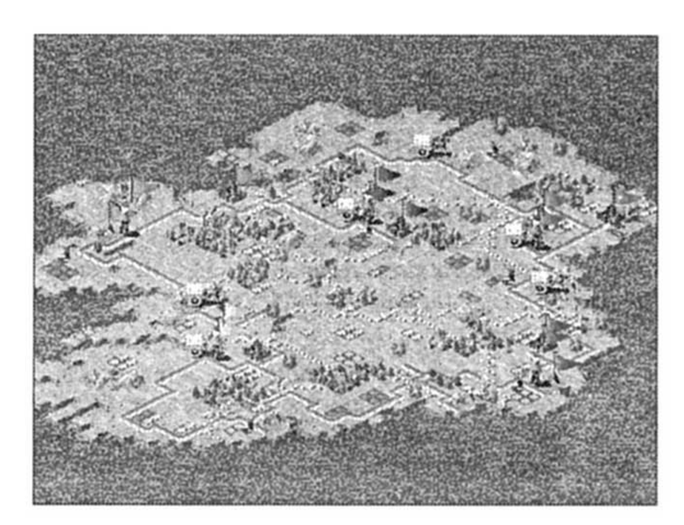
Стратегия игры

Игра на выигрыш

План победы при игре на карте средних размеров (десять или больше провинций) естественно распадается на три последовательные стадии. Конечно, возможны, как говорится, варианты, но здесь успех практически гарантирован. Разумеется, речь идет только об игре против компьютера: человек способен в любой момент преподнести неприятный сюрприз.

Дебют

На начальной стадии вы наиболее уязвимы. Гарантии успеха пока нет. Эпидемия, засуха, случайный рывок противника в направлении вашей провинции — и ваши шансы на успех могут резко упасть. Если же форс-мажорных обстоятельств нет, то ваши задачи на этом этапе следующие:



Общая карта наиболее полезна для того, чтобы следить за перемещением армий и фургонов купцов.

1. Не провоцировать противников. Избегайте захватывать чужие провинции, если не уверены, что не спровоцируете этим ответный удар. Можно рассылать комплименты и небольшие подарки (в пределах 100 золотых). Соглашайтесь на все предлагаемые союзы.

2. Захватите три провинции, включая стартовую. Большее число пока трудно оборонять, а меньшее не даст достаточного дохода для эффективного создания армий. Постарайтесь, чтобы эти провинции были расположены покомпактнее, чтобы угроза для них исходила с возможно меньшего числа направлений.

3. Постройте в каждой провинции по замку. Если хватит времени и ресурсов, стройте нормандскую башню или еще более мощное сооружение. Замок со рвом и предмостьем — это абсолютный минимум. Стройте его только в самом крайнем случае, если время поджимает, а на большее не хватает сил. Частокол просто бесполезен. Разместите в каждом замке гарнизон, который должен включать не менее ста лучников (лучше больше). Если численность гарнизона убывает в боях с врагами, не забывайте его пополнять.

4. Наведите порядок в экономике каждой провинции. Под порядком понимается ситуация, когда население превосходит тысячу человек и обеспечивает себя продовольствием, а настроение находится на отметке 80—90 процентов. При излишнем приросте населения призывайте его в армию, пополняя гарнизоны и собирая силы, которые понадобятся на следующей стадии. Кстати, при подобной ситуации вы сможете без особых проблем пережить неприятные события.



Если сумели выполнить эти задачи, вы уже на пути к победе, как бы ни разворачивались события на остальной части карты.

Середина игры

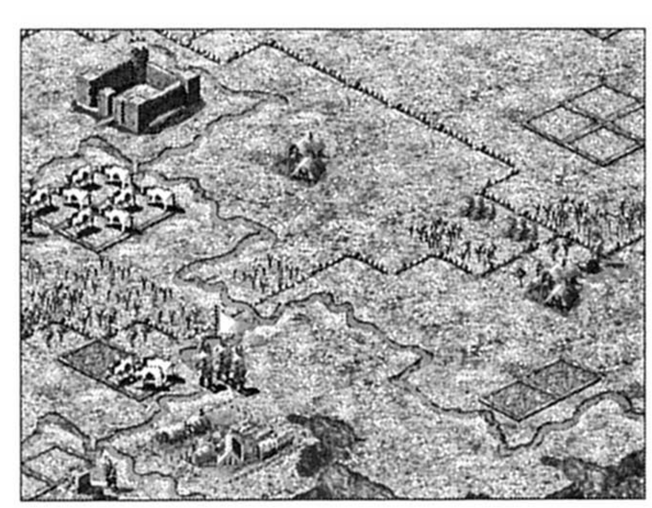
К этому времени практически все земли поделены и, может быть, даже застроены замками. Отношения с большинством соперников в той или иной степени испорчены — по крайней мере, ничто не удержит их от атак ваших земель. Начинается борьба за передел территории.

Ваша главная задача на этом этапе — вцепиться зубами в свои провинции и не отдавать их никому ни при каких обстоятельствах. Время от времени с разных сторон будут подходить армии врагов и пытаться штурмовать ваши замки. Вполне в ваших силах не позволить им добиться успеха.

В большинстве случаев вы без особых проблем сумеете отбить натиск врага. Если армия противника кажется вам особо мощной, срочно сооружайте армию в одной из ближайших провинций, вооружайте ее чем попало (и на что хватит денег) и атакуйте осаждающего противника, рассчитывая если не снять осаду, то ослабить армию врага настолько, что его шансы на успех штурма станут равными нулю.

При постоянном решении проблем обороны вы должны стремиться изыскать небольшой избыток финансов для того, чтобы потихоньку начать формировать ударную армию, которая затем отправится на захват территорий противника. Запланируйте направление своего расширения: желательно сохранять компактность размещения и режим «линии фронта» — захват новых провинций должен отрезать противника от старых. В результате вы сможете снимать гарнизоны тыловых замков и с их помощью наращивать пограничные замки и армии.

Старайтесь воевать против минимального числа противников одновременно. На какой-то стадии это может дать необходимую передышку. Можно поддерживать хорошие отношения или союз с кем-то из противников, который не является вашей ближайшей целью. Иногда из этих соображений стоит изменить свои планы.



Армия, состоящая более чем из 500 бойцов, изображается тремя фигурками солдат.



Будьте готовы к тому, что ваше решение перейти к активным действиям будет нелегко осуществить. Армия, отправленная на завоевания, может быть атакована противником, измотана и постепенно разбита или слишком ослаблена. Начинайте все сначала: отведите ее назад, если она еще цела, пополните и продолжайте попытки атак. Рано или поздно они увенчаются успехом.

Избегайте уничтожения полей — после захвата провинции вам же придется их возделывать, а поднять упавшее настроение населения надо будет быстро во избежание мятежа. Каждая захваченная провинция дает новые финансовые и людские резервы, так что дальнейшее продвижение будет более легким.

Сразу же стройте, ремонтируйте или улучшайте замок в захваченной провинции, после чего продолжайте прежнюю политику «гарантированной обороны». Постепенно начнете замечать, что атаки врага становятся реже и слабее, а у вас крупные армии создаются все быстрее и быстрее, так что вы иногда сможете одновременно атаковать в разных направлениях. Это признак того, что в игре произошел стратегический перелом и вы приближаетесь к заключительной стадии.

Финал кампании

Заключительный этап не представляет ни особой трудности, ни особого интереса. Враги становятся все слабее и слабее, а вы и ваши армии — все сильнее и сильнее. Для упрощения дела можно выводить противников из игры поодиночке.

Вплоть до самого конца игры не просматривается никакой кооперации между компьютерными игроками, даже когда они должны видеть, что вы являетесь главной угрозой для всех. Это тоже работает вам на руку.

Если вы играли в рамках кампании, то после победы в одной стране вас перебрасывают в следующую. Начальные условия и расположение противников меняется, так что вам придется разрабатывать стратегический план заново.

Тактика боя

Ключевой элемент игры — бой, и мастерство боя в итоге может компенсировать ваши экономические ошибки и гандикапы, которые получают компьютерные игроки, если таковые есть. Бой бывает двух основных видов — обычный (в открытом поле) и при осаде замка. Разница здесь очень существенная.

Обычный бой

Что касается обычного боя, то здесь очень трудно давать какие-либо советы. Можно рекомендовать следующий механизм. Сначала посмотрите на карту: нет ли каких-то особенностей территории, которые можно использовать к своей выгоде.

Если ваша армия в значительной степени состоит из лучников, то такими особенностями являются острова, на которые ведет один мост, и всевозможные

«закутки», где лучников можно надежно оградить другими бойцами. В таком варианте лучники могут нанести врагу серьезный урон, и это может решить исход боя даже при неблагоприятном соотношении сил.

Если карта не имеет подобных особенностей, то сражение быстро вырождается в хаотичную рукопашную схватку «все против всех», где трудно не только целенаправленно управлять войсками, но и вообще контролировать происходящее. В этом случае вполне можно положиться на автоподсчет, если для вас переносима одна его особенность.

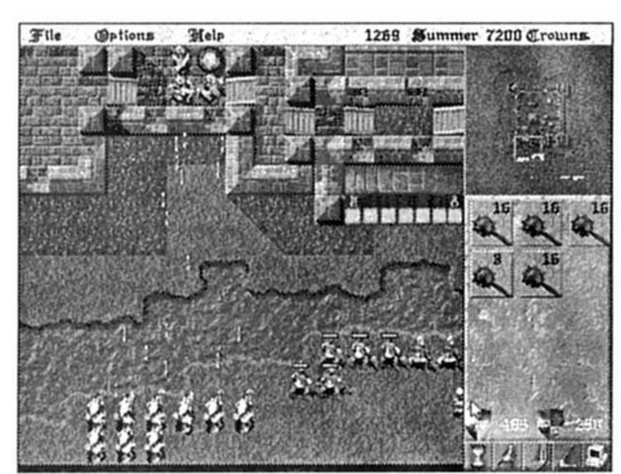
Дело в том, что автоподсчет оценивает примерную силу армий и пропорционально подсчитывает потери победителя независимо от рода войск. Общая оценка достаточно хороша, но реальные результаты могут выглядеть совсем по-другому.

Предположим, что ваша армия из 200 крестьян и 200 мечников сражается с уступающей ей по силам армией противника. Если вы примените автоподсчет, то после боя увидите, что в вашей армии осталось 170 крестьян и 170 мечников (например). Если бы вы провели этот бой вручную, то, скорее всего, у вас бы осталось 100 крестьян и 190 мечников, так как более мощные войска имеют тенденцию к меньшим потерям.

При том, что общая мощь армии осталась примерно той же, распределение по войскам резко меняется. Это может быть существенно для вас, если, скажем, эта армия направляется на штурм вражеского замка и потери в лучниках для вас особенно нежелательны. Тем не менее в большинстве случаев выигрыш за счет умелого управления не стоит потерь времени на проведение самого сражения.

Осада замков

Когда же речь идет об осаде замков, ситуация совершенно иная! Здесь значительную часть времени войска противников не могут войти в непосредствен-



Прикрытие землекопов стрелковым отрядом обязательно для успеха осады.



ное соприкосновение, да и после этого рукопашная происходит в рамках довольно-таки узкого фронта. Это резко повышает роль лучников и, кроме того, дает как атакующим, так и обороняющимся возможность гораздо более изобретательного подхода к тактике.

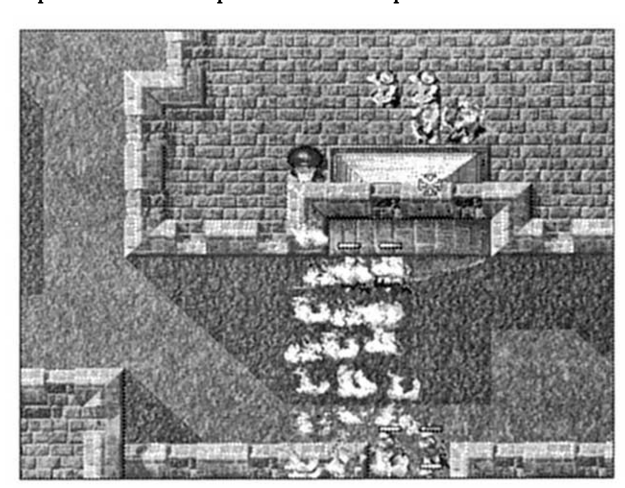
Это сразу создает гораздо большую нагрузку на искусственный интеллект, и приходится отметить, что в целом компьютер с этой нагрузкой не справляется. Если в случае обычного боя компьютер имеет даже серьезное преимущество благодаря легкости микроуправления (чем, правда, мало пользуется), то результаты осады обычно определяются именно выбором удачной тактики, где человек имеет неоспоримое преимущество.

Особенности игры компьютера

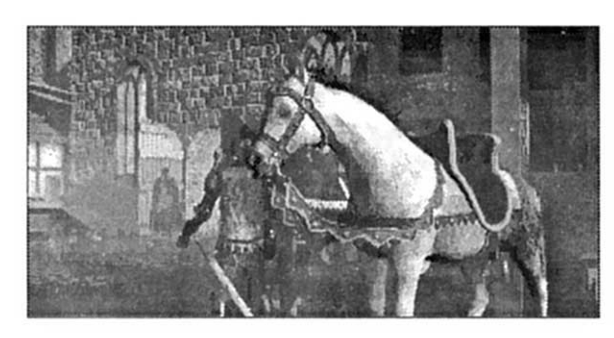
Главная особенность компьютерного игрока — его зацикленность на нескольких тактических схемах, благодаря чему его действия предсказуемы, и вы можете легко адаптироваться к его поведению и использовать недостатки избранной «железным мозгом» тактики.

При штурме компьютер обычно избирает одно место атаки, не очень эффективно подводит туда силы и довольно-таки бездарно ждет, когда его тактика принесет плоды. У вас есть две возможности отреагировать на подобный подход. Лучший вариант, если он возможен, — расстрелять из луков войска, занятые подготовкой к штурму. Если компьютерный игрок не может обеспечить им хорошее прикрытие (а так оно обычно и есть), вы иногда ликвидируете нападение врага вообще без потерь.

В других случаях вы будете вынуждены применить иной подход: пожертвуйте первой линией укреплений и встречайте противника внутри замка, где его войска оказываются скученны и менее эффективны. Здесь вы часто можете с опустошительным эффектом применить кипящее масло. Исход битвы часто висит на волоске и определяется своевременностью принятия вами решений.



Горшок с маслом – оружие массового поражения и должен использоваться с максимально возможным эффектом.



В любом случае лучшая тактика при обороне — концентрация всех сил в точке, где вы сможете обороняться наиболее эффективно, поскольку перестроение атакующих требует больших затрат времени и практически не применяется компьютером.

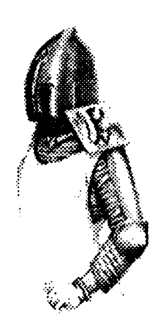
При обороне компьютер точно так же оказывается наиболее приспособлен к той тактике, какую применяет сам. Если вы попрете, что называется, на рожон, то даже если противник не сумеет удержать замок, он нанесет вам значительные потери.

Наиболее эффективна выжидательная тактика. Прикиньте, где и как вы начнете штурм, но не предпринимайте никаких действий. Наиболее вероятно, что компьютер рассредоточит большую часть своих сил по всему периметру замка. Сконцентрировав стрелков в одном месте, вы сможете за счет локального численного перевеса в значительной степени парировать преимущество, которое лучники врага имеют при стрельбе со стен.

Если вы не можете активно использовать стрелков, то, по крайней мере, создавайте угрозы защитникам замка с двух разных направлений. Для этого постройте несколько осадных орудий разных типов, даже если это отнимет лишний такт-другой игры. Автоматический игрок теряется, когда ему угрожают с разных направлений, и обычно пренебрегает серьезной обороной хотя бы одного из них.

В критический момент вы должны перебросить силы на это направление, и прорыв обороны врага практически гарантирован. После этого, скорее всего, противник не сумеет эффективно перестроиться на оборону следующего рубежа, и вы сможете отсечь и разгромить в ближнем бою хотя бы часть его сил, которые в противном случае продолжали бы представлять для вас серьезную угрозу.

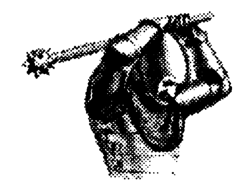
Особенности разных замков



Деревянный частокол не представляет собой серьезного укрепления, и трудно рассчитывать на то, что обороняющиеся всерьез способны его удержать. Ворота держатся «на честном слове», и таран пробивает их за два-три удара.

При обороне вы можете рассчитывать на один-единственный горшок с маслом, хотя он вряд ли нанесет серьезный ущерб нападающим. При атаке компьютер вряд ли что-то сумеет противопоставить, если вы ударите тараном в ворота и одновременно подведете осадную башню с фланга.





Деревянный замок со рвом и предмостьем уже приспособлен для защиты намного лучше, хотя его ворота столь же хрупки. Существует два метода его штурма: либо вы засыпаете ров и пытаетесь, используя катапульты или осадные башни, прорваться непосредственно к флагу, либо вы пробиваетесь «в лоб» через двое ворот.

Первый метод иногда применяется компьютерным игроком и практически не имеет шансов на успех. Ров очень широк, и вы успеете отстрелять большую часть атакующих. Удар в лоб значительно более опасен, но вы имеете шансы эффективно использовать два горшка с маслом, когда противник будет толпиться перед внутренними воротами.

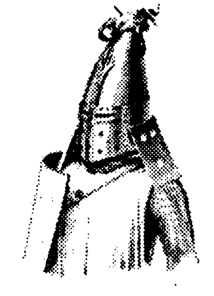
Когда вы штурмуете такой замок, лучше всего использовать таран, причем как против первых, так и против вторых ворот. При удаче можно не дать противнику отступить во внутреннее укрепление, перемолов половину его сил во внешнем. Исход штурма решается прорывом ваших сил во внутреннее укрепление.

Нормандская башня представляет собой улучшенную версию предыдущего замка. Прорыв к флагу также блокируется двумя воротами. Вся задняя часть замка представляет собой башню, неуязвимую для катапульт и осадных машин, единственный вход в нее — через ворота, которые крепче, чем в деревянных замках.

При обороне переднюю часть замка оборонять легче, чем в деревянных замках, потому что она компактнее и прочнее. Тем не менее основную ставку вы должны сделать на оборону собственно башни и использовать три горшка с маслом перед ее воротами.

Штурм лучше всего проводить так же, как и в предыдущем случае: разбить и передние, и внутренние ворота тараном, после чего отправить войска в рукопашную, пытаясь по возможности отсечь противника в наружном укреплении.

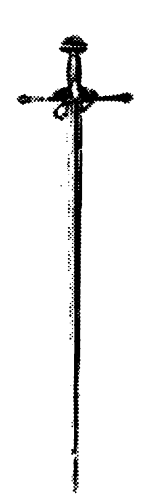
Каменный замок окружен рвом со всех сторон и имеет подъемный мост. Это первый из замков, которые вообще невозможно взять без осадных орудий. Внутренняя его часть образует единое помещение, на одной из башен расположен флаг.



В связи с тем, что замок плохо приспособлен для внутренней обороны, ваша главная задача — препятствовать закапыванию рва. Сосредоточьте всех стрелков там, где опасность максимальна. Если противник не поддержит «копателей» своими стрелками, у вас хорошие шансы отстоять замок. Горшков с маслом у вас много, но эффективно применить их нелегко.

При штурме старайтесь угрожать врагу с разных сторон. Если его стрелки рассредоточены, постарайтесь до принятия решительных мер по закапыванию выбивать их поодиночке.

При подготовке штурма создайте несколько разных осадных орудий, чтобы ориентироваться на прорыв в том месте, где достигнут наибольший прогресс. После того как вам удастся пробиться через ров к стенам замка, учтите, что вы можете обходить его с внутренней стороны рва, например, к месту, пробитому катапультой.



Королевский замок — самое мощное сооружение игры. Он отличается от «предыдущей модели» только тем, что внутри у него расположена еще одна неуязвимая башня, которая поставлена так, что к ее воротам невозможно подвести таран.

Так что к штурму этого замка относится все, что было сказано выше, да и еще последние ворота надо пробивать вручную под обстрелом и среди луж кипящего масла. Вероятно, можно гарантировать, что компьютерный игрок не сможет взять этот замок при умелой обороне независимо от численности наступающей армии.

Полезные советы

Как накормить население

Вы можете обеспечить процветание провинции как на мясной, так и на зерновой диете. Однако смешанный вариант наиболее эффективен, потому что при этом вы лучше всего застрахованы против всяких неожиданностей. Старайтесь ограничить прирост поголовья скота, чтобы ваши пастбища не переполнялись. Этого можно добиться, регулируя потребление так, чтобы съедалось столько же коров, сколько родится новых.

Ключевым моментом, впрочем, является обеспечение стопроцентного использования полей, о чем уже не раз упоминалось выше. Если нет более срочных дел, следите, чтобы крестьяне постоянно занимались расчисткой.

Армейские штучки

Движение армий по дорогам наиболее эффективно, однако иногда из провинции в провинцию можно пройти по проходу между горами или через леса. Вы можете использовать эту возможность для проникновения туда, где враг этого не ожидает.

Если вы решили подорвать экономику вражеской провинции, может оказаться полезным разбить армию на несколько групп минимального состава. Пока противник будет их по одной вылавливать, они смогут нанести ему колоссальный ущерб.





Если на вас движется отряд врага, которому пока нечего противопоставить, создайте несколько таких же миниатюрных армий и поставьте их у него на пути. Атака отнимает больше энергии, чем движение без помех, таким образом вы сможете замедлить продвижение врага и тем самым выиграете время для принятия более серьезных мер.

Имейте в виду, что владения каждого игрока должны образовывать неразрывную группу. Если вы захватите провинцию врага, в результате чего такая непрерывность будет нарушена, то меньшая из двух групп сразу же станет нейтральной. Используйте эту возможность, чтобы резко ослабить опасного противника.

Газ и тормоз

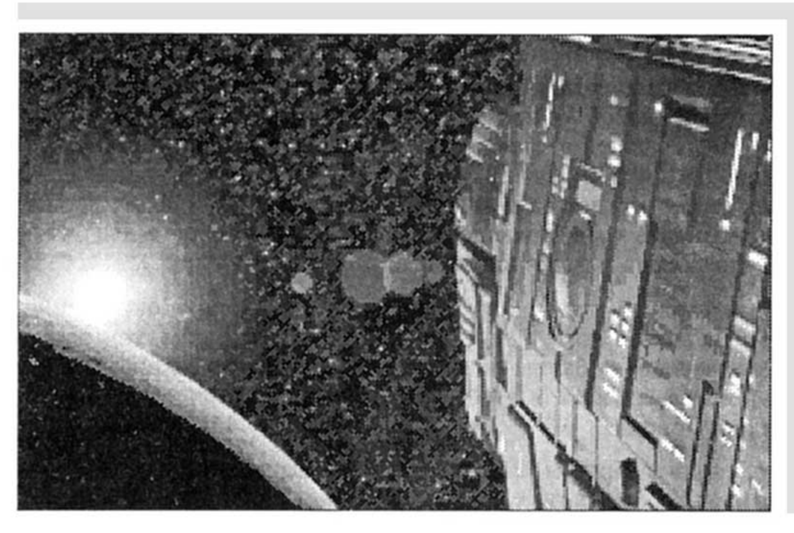
Этот прием не слишком честный, но его нельзя и назвать жульничеством. В меню *Options* у вас есть возможность изменять скорость игры. Реальный максимум зависит от скорости вашего компьютера: на 486/100 максимальная скорость (10) только-только терпима, а на Pentium-100 в бою лучше всего использовать скорость игры от 4 до 7.

Хитрость состоит в том, что, хотя нормальная игра носит тактовый характер, перемещение армий все же происходит в режиме немедленного исполнения команд, отдаваемых в реальном времени. При этом скорость, с которой приказы отдает компьютер, зависит от выбранного вами параметра.

В результате, если в самом начале хода вы установите скорость в 0, то поставите всю игровую ситуацию в режим паузы! Теперь вы можете спокойно принять решение, когда вам реально выгоднее осуществлять перемещение армий — в начале (раньше врагов) или конце хода, после того как противники завершили свои действия. Более того, у вас появляется время на срочные меры: увод войск «из-под удара», аварийную мобилизацию и так далее.

Учтите только, что приказ на перемещение будет выполнен, лишь когда вы установите ненулевое значение скорости игры. Впрочем, вам ничто не помешает после этого вновь «остановить время». Очевидно, создатели игры **Lords of the Realm 2** не обратили внимания на такую возможность, которая все же не портит впечатления от этой очень удачной игры.





strategy



1996

Master of Orion 2: Battle at Antares

Разработчик: **Microprose**

Издатель: **Microprose**

Требования к системе

Операционная система	***DOS 5.0 или Windows 95***
Процессор	***486 DX4/100 или выше***
ОЗУ	***8/16 Мб (DOS/Windows 95)***
CD-ROM	***2x***
Видеокарта	***SVGA***

Вы никогда не задумывались над тем, что будет, если герои программы ***Civilization 2*** *сумеют-таки построить космический корабль и улететь к далеким мирам? Игрой* ***Master of Orion 2*** *компания «Microprose» как бы предлагает продолжить «цивилизаторскую» деятельность на космическом уровне. Вам опять придется развивать науку и технику, раздвигать рубежи империи и много воевать. Сильнейшей будет та сторона, которая лучше владеет научными знаниями.*



Цель игры

Выиграть в **Master of Orion 2** можно тремя способами. Первый типичен — уничтожить конкурентов либо экономическими, либо военными методами или сочетанием оных. Второй способ — постараться расправиться со злобным Антаресом, после чего игра заканчивается вашей победой. Наконец, есть и третий вариант — выиграть мирным путем, избегая войн, гася их в зародыше и организуя большие коммерческие коалиции. При этом рано или поздно все расы галактики решат избрать себе Президента, и, если вы наберете две трети голосов, считайте, что победа у вас в кармане.

В каждой игре обязательно будет присутствовать звезда Орион, охраняемая Звездным Стражем. Ее захват хоть и не влияет на результат игры, тем не менее приносит дополнительные баллы и дает ряд технологических преимуществ. Самое главное, что, захватив эту звезду, вы можете по праву носить гордое звание Мастер Ориона.

Игра протекает следующим образом. На каждом ходу вы принимаете решение о распределении людских ресурсов на подвластных вам планетах, балансируя между тремя видами деятельности: промышленностью, сельским хозяйством и наукой. Затем вы указываете каждой планете, что она должна производить, и, наконец, вступаете в сражения с оппонентами. Для нормального функционирования империи необходимо организовать оптимальный баланс между производством продуктов питания и выработкой промышленных и научных ресурсов для скорейшего создания наиболее совершенных боевых кораблей и средств защиты.

Запуск программы



Просмотрев начальный мультфильм после запуска программы, вы попадете в главное меню игры.

Стартовое меню содержит шесть команд:

- **Continue** — эта команда позволяет продолжить текущую игру (автоматическое сохранение происходит один раз за пять тактов);
- **Load Game** — загрузить ранее отложенную партию;
- **New Game** — начать новую игру;
- **Multi Player** — сетевой вариант игры;
- **Hall of Fame** — «Зал славы» — таблица лучших результатов;
- **Quit Game** — выключение программы.

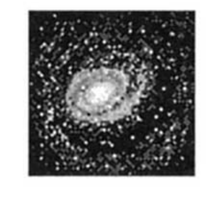
Новая игра

Выбор пункта **New Game** переводит в окно настройки параметров новой игры.



Иконкой с надписью **Difficulty** вы можете последовательно менять сложность игры от **Tutor** (самой легкой) до **Impossible** (невозможной).

Уровень сложности сказывается на степени агрессивности противников и их готовности к разрешению конфликтов с использованием военной силы. Кроме того, на низких уровнях сложности вы имеете преимущество в развитии технологий, промышленности и сельского хозяйства, а на высших уровнях это преимущество переходит к соперникам.



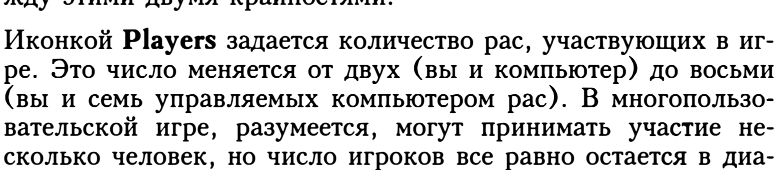
Иконка **Galaxy Size** — размер игровой галактики. Возможны четыре размера:

- **Small** — около 20 звездных систем;
- **Medium** — около 36 звездных систем;
- **Large** — около 54 звездных систем;
- **Huge** — около 72 звездных систем.



Иконка **Galaxy Age** позволяет задать возраст галактики, что влияет на насыщенность ее ресурсами. Молодые галактики **(Young)** имеют яркие звезды с малым числом планет. Эти планеты малопригодны для жизни и производства пищи, зато обычно богаты минеральными ресурсами. В старых галактиках **(Old)**, напротив, планет, пригодных для жизни и производства пищи, много, зато богатые месторождения минеральных ресурсов практически отсутствуют. Галактики среднего возраста **(Average)** занимают промежуточное положение между этими двумя крайностями.





Иконкой **Players** задается количество рас, участвующих в игре. Это число меняется от двух (вы и компьютер) до восьми (вы и семь управляемых компьютером рас). В многопользовательской игре, разумеется, могут принимать участие несколько человек, но число игроков все равно остается в диапазоне от двух до восьми.





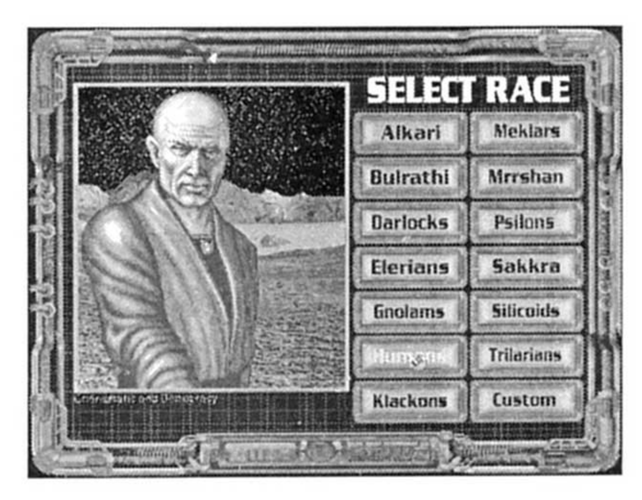
Иконка **Tech Level** задает начальный уровень технологического развития цивилизаций:

- **Pre-Warp** — все технологии только зарождаются, и возможности межзвездных полетов отсутствуют. Вы начинаете игру, имея в своем распоряжении одну-единственную планету;
- **Average** — начиная игру, вы уже способны к межзвездным путешествиям, хотя и в этом случае владеете только одной планетой;
- **Advanced** — каждая раса уже имеет некоторый набор дополнительных технологий. Более того, в начальный момент вам подвластны несколько звездных систем.

Перед началом игры вы также можете установить три флажка:

- **Tactical Combat** — при включенном флажке вы сами управляете сражениями при столкновении с армиями противника. Процесс боя происходит в режиме чередования ходов. Кроме того, если этот флажок включен, вы должны сами разрабатывать боевые корабли, класс которых зависит от имеющихся технологий. Если флажок выключен, эти заботы компьютер автоматически берет на себя;
- **Random Events** — случайные события в игре. При включенном флажке в игре возможны неожиданные события типа эпидемий, налетов пиратов, банковских крахов и т.п. Они могут быть как приятными, так и неприятными;
- **Antarans Attack** — при включенном флажке в игре могут происходить визиты расы антарян из другой галактики. Они атакуют как вас, так и ваших конкурентов. Если этот флажок отключен, вы не сможете завершить игру захватом Антареса.

Выберите желаемые установки и нажмите кнопку **Accept**. На экране появится окно выбора расы.

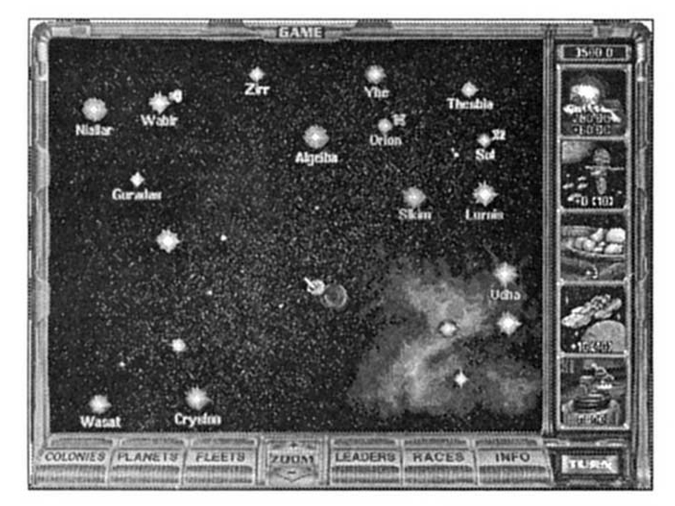


***В Master of Orion 2** существует тринадцать рас, но есть еще возможность создания собственной расы.*

Обратите внимание на возможность создания собственной расы — Custom (только на уровнях сложности, начиная с **Average**).

Выбрав расу, можете переходить к выбору цвета своей стороны. Отметьте мышкой приглянувшийся флаг и приступайте к самой игре.

Главный экран, информационные иконки, передача хода



Главный экран. Справа располагаются иконки, с помощью которых можно получить информацию о текущем статусе.



В самом верху экрана выводится информация о текущей звездной дате.



Ниже — иконка, указывающая сумму денег на вашем счету и прибыль за последний месяц. Она может быть и отрицательной — изображается со знаком минус. Денежная единица в игре — так называемый BC. Дважды щелкнув по этой иконке, вы можете установить уровень налога в империи. Налог рассматривается как конверсия произведенной продукции в деньги. Чем он выше, тем ниже уровень производства, а на морали жителей это никак не сказывается.



Следующая иконка — информация о вашем командном рейтинге. Этот рейтинг увеличивается при создании звездных баз всех типов. Каждый корабль требует для своего обеспечения определенное число единиц командного рейтинга. Если ваш рейтинг недостаточен для поддержания созданного флота, начинают вычитаться дополнительные суммы из денежных средств. Узнать текущее распределение рейтинга между кораблями вы можете, дважды щелкнув мышкой по этой иконке.





Ниже расположена иконка, информирующая об удовлетворенности подвластного населения планет продуктами питания. Если число положительное, значит, еды достаточно. Если оно отрицательное, то какие-то колонии «сидят» без еды. При этом эффективность их работы понижается, а население начинает убывать.



Далее следует иконка с информацией о количестве сервисных грузовозов. Эти грузовозы автоматически перевозят еду между колониями. Если на одних планетах избыток пищи, а на других — нехватка, то нужно строить фрегаты для перераспределения пищевых ресурсов. Это определяется положительностью (фрегатов достаточно) или отрицательностью (фрегатов не хватает) числа в иконке.



Нижняя правая иконка — информация о ходе исследований. В ней указывается примерное число ходов до завершения текущих разработок и число «научных единиц» (RP), «вырабатываемых» вашими учеными. Чем это число выше, тем быстрее идут исследования. Двойной щелчок по иконке вызовет окно выбора темы исследований.



Экран выбора темы исследований.

Здесь указывается число научных единиц (RP), необходимых для завершения той или иной темы. Разделив это число на число производимых вашими учеными RP, вы получите минимальное число ходов, необходимых для завершения работы над открытием или изобретением.

Каждая глобальная тема разделена на несколько подтем. Вы можете выбрать только одну тему. При перемещении мышки над их названиями одна из подтем выделяется стрелкой. Щелкните мышкой на выбранной теме, и ее исследование начнется.



В самом правом нижнем углу карты расположена кнопка **Turn**. Щелчок по ней означает окончание хода и передача его компьютеру.

Служебные команды



На самом верху в центре карты находится кнопка служебных команд — **Game**. Нажмите ее, и на экране появится настроечное окно. Кнопка **Load Game** — загрузка ранее сохраненной игры, **New Game** — начать игру сначала, **Quit Game** — выключить игру, **Save Game** — сохранить текущую партию. Регулировочные движки **Music** и **Sound FX** позволяют задавать уровень громкости музыкального и звукового сопровождения. **Return** — возврат в игру.

Кнопка **Settings** позволяет устанавливать некоторые игровые параметры. Вы можете пометить следующие флажки:

- **End of Turn Summary** — по окончании каждого хода выдается итоговый отчет по происшедшим событиям. Эта возможность наиболее полезна для новичков, хотя выдаваемая здесь информация может стать интересной пищей для анализа и у опытного игрока;
- **End of Turn Wait** — принудительная остановка на каждом ходу. Если этот флажок выключен, то при отсутствии важных событий течение времени становится непрерывным до наступления одного из таких событий. Список этих событий довольно велик и практически исчерпывает все, что может потребовать немедленной реакции. При отключенном флажке вам придется каждый раз нажимать кнопку **Turn** вручную;
- **Enemy Moves** — включение/выключение показа перемещения вражеских кораблей;
- **Expanding Help** — включение/выключение расширенного режима помощи;
- **Auto Select Ship** — включение/выключение автоматического выбора кораблей при открывании соответствующего окна;
- **Animations** — включение/выключение дополнительной анимации в некоторых окнах;
- **Auto Select Colony** — если режим включен, то при щелчке мышкой по звезде автоматически вызывается окно информации о колонии, а окно информации о ее звездной системе пропускается;

- **Show Relocation Lines** — включение/выключение показа путей автоматической пересылки кораблей;
- **Show GNN Reports** — включение/выключение сообщений от Галактической Службы Новостей (GNN). Служба может регулярно информировать вас о событиях, происходящих в галактике. Иначе важная информация будет выдаваться лишь в окне конца хода;
- **Auto Delete Trade Goods/Housing** — в каждой колонии есть очередь на строительство сооружений. Если в какой-то момент строить нечего, то может включаться создание предметов потребления (*Trade Goods* — являются источником дохода) или строительство жилья (*Housing* — дает прирост населения). Когда вновь появится возможность создавать специальные объекты или сооружения, производство *Trade Goods* или *Housing* может удаляться из очереди автоматически или по запросу. Включение данного флажка позволяет снять необходимость отвечать на этот запрос;
- **Auto Save Game** — включение/выключение регулярного автоматического сохранения игры.

Глобальная карта, звездные системы



Основную часть экрана занимает глобальная карта игрового поля (галактики). Карту можно масштабировать, нажимая на кнопки «+» или «–» в центре нижней части экрана.

Игровое поле состоит из набора звезд, между которыми заданы фиксированные расстояния. Эти расстояния не всегда пропорциональны видимым расстояниям на игровом поле.

Звезды в игре делятся на 6 классов. Они отличаются друг от друга по цвету.

Бело-голубые (*blue-white*) — молодые звезды. Планеты около них обычно очень богаты минералами, но малопригодны для жизни из-за сильного излучения.

Белые (*white*) звезды также относительно молоды (правда, среди них могут быть и умирающие). Планеты около таких звезд обычно имеют богатые минеральные ресурсы, но для жизни не пригодны.

Желтые (*yellow*) — звезды среднего возраста. Имеют планеты с небогатыми залежами минералов. Большинство из планет таких звездных систем не очень подходят для проживания.

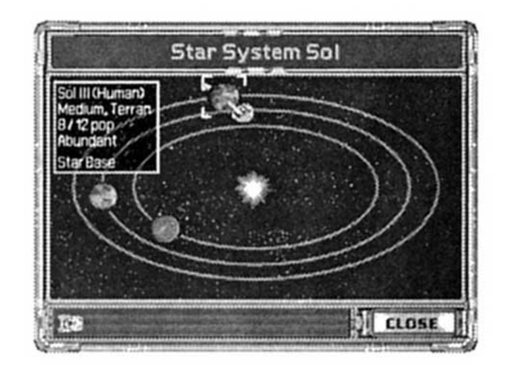
Оранжевые (*orange*) — старые звезды. Около них обычно вращаются планеты, бедные в минеральном отношении, но вполне пригодные для жизни.

Красные (*red*) — почтенные, зрелые звезды. Их планеты наиболее подходят для освоения. Они могут иметь богатые ресурсы (особенно органические) и хорошие условия для заселения. Таких звездных систем в игре обычно немного.

Коричневые (*brown*) — холодные звезды, как правило, не имеющие планет.

Есть еще **Black Holes** — черные дыры, которые можно использовать для быстрого подпространственного перемещения при наличии соответствующих технологий.

Каждая из звезд имеет свое название, которое вы можете изменить, пока эта звезда нейтральна. Неисследованные или ни разу не посещавшиеся вашими кораблями и никому не принадлежащие звезды показываются на карте без названия. Если название написано серым, звездная система вами посещалась, но пока никому не принадлежит. В противном случае цвет надписи показывает, какая раса контролирует данную звезду. Эта информация доступна, если у вас есть контакт с соответствующей расой. Названия могут изображаться несколькими цветами (например, половина надписи — красная, а половина — зеленая). Это означает, что в данной звездной системе есть колонии нескольких рас.



При щелчке мышкой на любой звезде на экране появляется окно с информацией по планетам данной звездной системы.

Информацию о любой планете вы можете получить, поместив курсор на изображении этой планеты, или, если она принадлежит вам, перейти к ней, щелкнув по ее изображению мышкой.

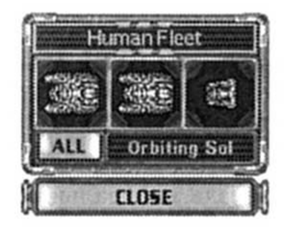
Планеты в игре характеризуются набором признаков:

- **размер** (от маленькой планетки, способной вместить 1—5 единиц популяции, до огромной планеты, вмещающей до 30 единиц);
- **насыщенность природными ресурсами** от 1 до 8 (измеряется в количестве единиц продукции, вырабатываемой на единицу трудозанятого населения);
- **гравитация** (малая — *Low-G*, средняя — *Normal-G* и высокая — *Heavy-G*);
- **климат** — влияет на количество производимых продуктов питания (от 0 единиц на токсических планетах и планетах с повышенной радиацией до 3 единиц на планетах земного типа — *Gaia*).

Дополнительно на планетах можно обнаруживать различные артефакты, обломки кораблей древних цивилизаций, запасы золота и так далее.

Корабли на главной карте

Наряду со звездными системами на главной карте изображаются все корабли, имеющиеся в игре.

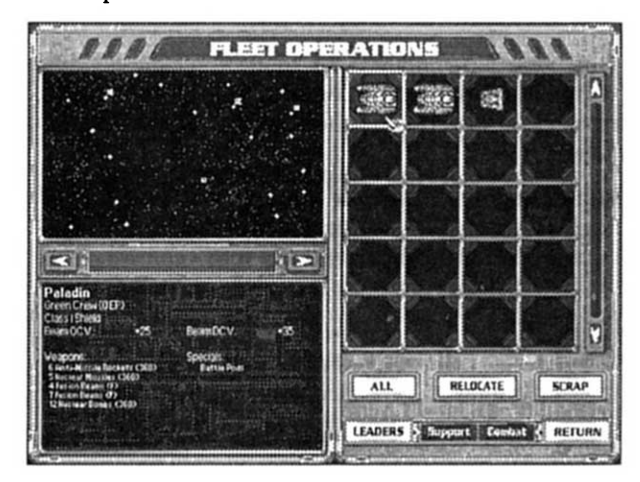


Они обычно объединяются в группы, и при щелчке на изображении корабля открывается окно со списком всех кораблей, входящих в эту группу.

Корабли можно выделить сразу все (с помощью кнопки **All**) и/или отдать приказ **Engage enemy forces** — атаковать вражеские силы. Эта возможность полезна, когда ваш корабль находится на орбите вокруг звезды, но пока не предпринимал попыток атаки планет.

Управление космофлотом

В нижней части главного экрана расположена кнопка **Fleets**. Нажав на нее, вы попадете в режим управления кораблями.



Режим управления кораблями.

В левой верхней половине расположена уменьшенная карта галактики. Ниже выводится информация о текущем корабле (его параметры, вооружение, грузоподъемность и т. д.). В правой части экрана, разбитой на квадраты, размещаются корабли, относящиеся к выбранной группе.

На карте галактики эта группа мигает. Один или несколько кораблей группы можно выделить мышкой (они при этом подсветятся более ярким синим цветом). Выделенным кораблям можно указать новую цель полета, щелкнув мышкой над выбранной звездой. Если цель недостижима (находится вне зоны перелета), на экране возникнет предупреждающая надпись. В противном случае от корабля к звезде протянется полоска с указанием числа ходов, которые потребуются на перелет.

Приказы можно отдавать только тем кораблям, которые пришвартованы к орбитальным станциям у планет. Правда, в будущем у вас могут появиться технологии, которые позволят изменять направление движения кораблей во время межзвездных перелетов.

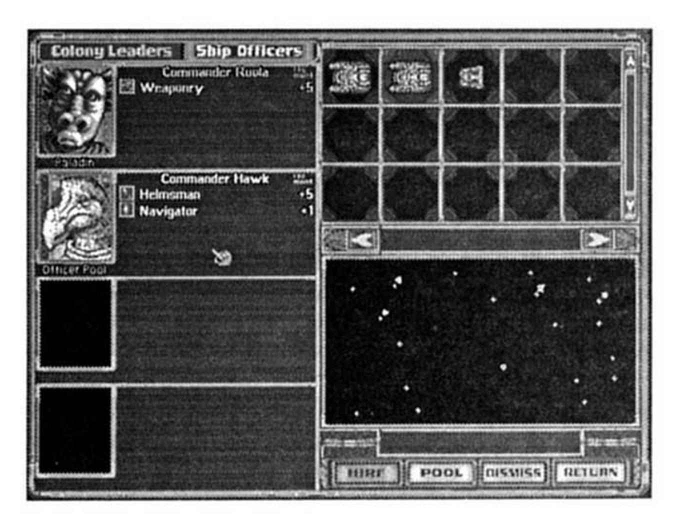
Специалисты



Без умных лидеров создать мощную империю трудно. На протяжении игры к вам регулярно будут приходить наниматься на работу специалисты двух классов. Это «начальники» планет и командиры космических кораблей. Эти специалисты обычно просят «подъемные» в диапазоне 30—1000 BC и оклад от 0 до 10 BC за каждый месяц работы. Использовать специалистов в качестве управляющих планетами или командующих боевыми кораблями довольно выгодно. Каждый нанимающийся на работу представляет свой послужной список, характеризующий его рабочие качества.

Некоторые лидеры могут на 10—15% повысить эффективность научных исследований, другие — улучшить работу предприятий промышленности или сельского хозяйства, третьи — мастера космического боя и прекрасно управляют кораблями. Если вы соглашаетесь принять такого специалиста на службу, то по нажатии на кнопку **Hire** он становится либо в список кандидатов на пост управляющих звездными системами, либо в список кандидатов на командование кораблями.

Справку о специалистах можно получить нажатием на кнопку **Leaders** в нижней части главного окна. Вам покажут специалистов, работающих в настоящий момент или ожидающих теплого местечка, а также уменьшенную карту галактики и список кораблей (для космических офицеров). Вы можете выбрать корабль и затем щелкнуть мышкой на незанятом кандидате в капитаны или выбрать звездную систему и таким же способом назначить для нее начальника.

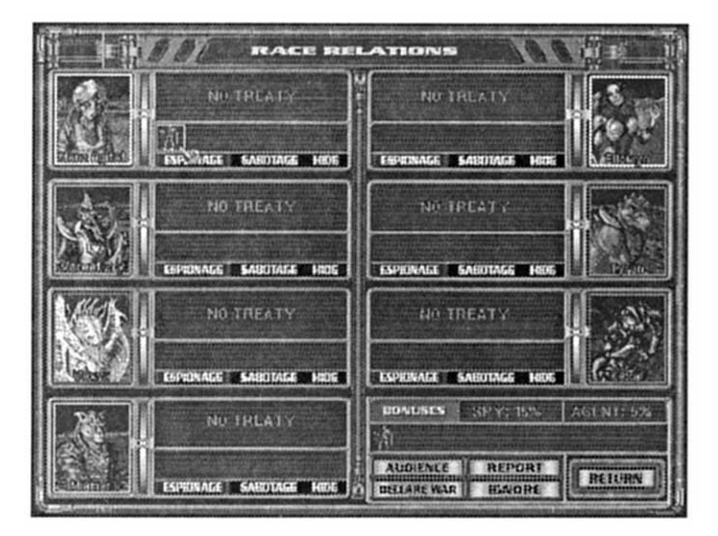


Экран выбора командиров кораблей и начальников колоний.

Переключение со списка звезд на список кораблей и обратно осуществляется выбором соответствующей закладки в верхней левой части экрана (см. рис. на предыдущей странице): **Colony Leaders** — начальники колоний, **Ship Officers** — командиры кораблей.

Дипломатия, разведка

При нажатии на кнопку **Races** в нижней части главного окна вы попадаете в окно, служащее для установления контактов с конкурирующими расами.



Экран управления дипломатами, разведчиками и контрразведчиками.

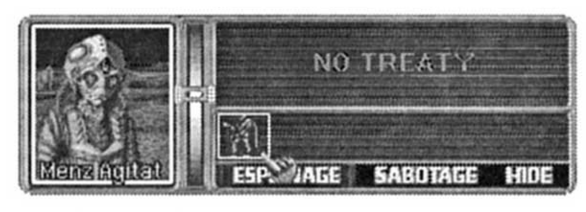
В правом нижнем углу показан список ваших незанятых разведчиков и показатели эффективности их работы в процентах. **Spy** — успешность разведки, **Agent** — успех контрразведки. Вы можете любому количеству разведчиков назначить любую расу и тем самым начать за ней шпионить.

ВНИМАНИЕ

Успешный шпионаж может привести к разрыву дипломатических отношений.

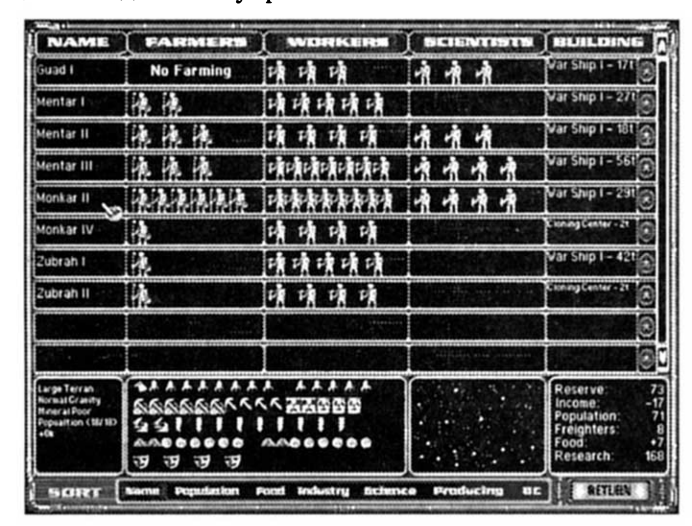
Кнопка **Audience** предназначена для попытки контакта с представителем расы, которая вам уже известна, то есть физиономия представителя которой имеется в списке рас. Нажав на кнопку **Audience**, переместите курсор на изображение представителя расы и щелкните мышкой. Вы попадете в окно диалога, где сможете пообщаться с коллегами или конкурентами. Общение происходит путем выбора из заготовленных шаблонов возможных обращений, заявлений и ответов. Вы можете предложить мир, объявить войну, попробовать организовать коалицию и т. д.

Около каждой физиономии чужеземца расположена цветная полоска с индикатором, характеризующая, как данная раса к вам относится. Чем выше показание индикатора, тем лучше отношения, и наоборот. Чем он ближе к красной зоне, тем быстрее ваши отношения приближаются к войне.



Колонии

Нажав на кнопку **Colonies** в главном окне программы, вы увидите на экране список колоний, находящихся под вашим управлением.



Экран управления «трудозанятостью» населения колоний.

В колонке **Name** указывается название планеты (все планеты одной звездной системы имеют одинаковые названия с разными римскими цифрами). В колонке **Farmers** указывается количество сельскохозяйственных работников (единиц популяции). В колонке **Workers** — рабочие. В колонке **Scientists** — ученые. В колонке **Building** — название текущего производимого сооружения в данной колонии. Справа от последней колонки расположена лампочка, подсвечиваемая, когда сооружение можно купить за деньги, не дожидаясь завершения строительства.

Население можно перемещать между планетами. При этом могут использоваться свободные грузовозы. Возможна и смена специализации.

Поместив курсор на одну из строк в левом нижнем углу, можно получить информацию о данной колонии: характеристики планеты, максимальный и теку-



щий размеры популяции, прирост/убыль населения. Правее располагается окошко, в котором можно узнать эффективность всех видов деятельности колонии.

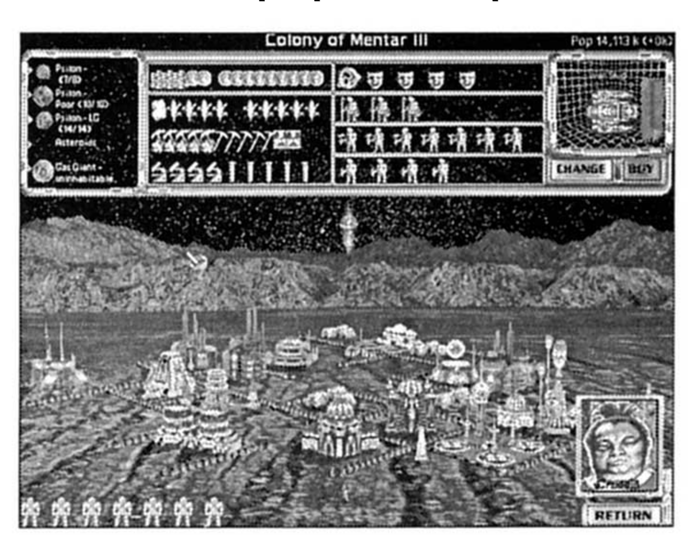
Кукурузные початки, кирки и пробирки показывают продукцию сельского хозяйства, промышленности и науки. Правое нижнее окно содержит итоговую информацию о вашей цивилизации по всем видам производства и ее денежный баланс.

Двойной щелчок на названии планеты вызывает окно конкретной планеты, а двойной щелчок на колонке **Building** откроет окно текущего производства данной планеты.

Информация о планете

В левом верхнем окне указывается список планет текущей звездной системы. Вы можете перейти в аналогичный экран для любой из этих планет двойным щелчком мыши. Правее вверху находится окно, отражающее финансовое состояние колонии. Иконки с монетками разбиты на две группы. Правая группа характеризует размер прибыли; если она серая, то это означает, что планета находится «на дотации». Чуть ниже иконок с деньгами расположены иконки с символами кукурузных початков. Они выражают наличие продуктов питания. Светлые початки — потребление удовлетворяется за счет местного производства. Темные початки — импорт. Если символы обведены красной рамкой, значит, пищи недостаточно.

Две нижние полоски показывают эффективность работы промышленности и научных лабораторий. Правее этого окна находится небольшой экран, описывающий состав населения планеты. Жители распределены по трем линейкам:



Экран текущего производства планеты «Mentar III».

фермеры, рабочие и ученые. Перераспределение исполняется «протяжкой» мыши. Выше данного окна находится индикатор, показывающий моральное состояние населения. Если там показаны изображения грустных лиц — с моралью совсем плохо. При этом снижается производительность труда, и необходимо предпринимать срочные меры. Можно, например, построить увеселительные заведения или создать установки, улучшающие условия жизни на планете.

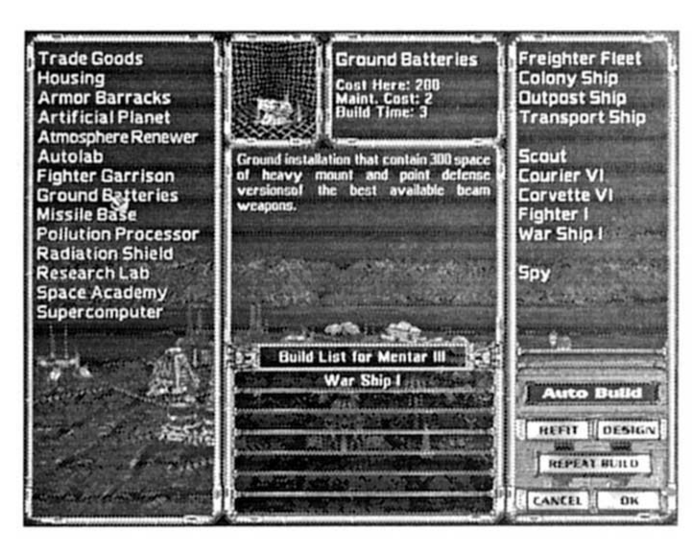
В правом верхнем углу расположено окно текущего производства. Дважды щелкнув по нему мышкой, вы попадете в экран выбора производимых сооружений. Кнопка **Change** позволяет изменить текущий выбор, кнопка **Buy** (если она не серая) позволяет купить производимый объект за деньги, не дожидаясь окончания строительства.

В нижней части экрана расположен общий вид колонии. Он чисто декоративен и не несет информационной нагрузки, хотя все построенные вами сооружения на нем отражены.

Создание кораблей и сооружений

Войдя в экран выбора производимых объектов (см.выше), вы увидите два списка (левый и правый) объектов, доступных для строительства.

В левом списке указываются различные сооружения (фермы, заводы, звездные базы, лаборатории, казармы и т. д.). Щелкнув мышкой на любой из строк, вы перемещаете указанный в этой строке объект в центральный список — очередь на строительство (*Building List*). В левом списке есть два пункта, которые присутствуют всегда. Это *Trade Goods* (производство товаров народного потребления для продажи) и *Housing* (строительство дополнитель-



Экран выбора производимых сооружений.



ного жилья, что влияет на прирост населения). Обычно эти пункты автоматически ставятся в очередь на строительство, если она пуста.

В правом списке указываются доступные для строительства космические корабли. В самом верху указаны наиболее нужные корабли — это *Colony Base* (корабли для колонизации планет в пределах одной звездной системы), *Freighter Fleet* (грузовозы для транспортировки пищи и колонистов) и *Colony Ship* (корабль для колонизации других звездных систем). Ниже идут три-пять-семь (в зависимости от развитости технологий) военных кораблей, начиная от самого маленького и слабого и кончая самым большим кораблем-планетой. Отдельно имеется возможность подготовки шпионов **Spy**. Для удаления объекта из очереди дважды щелкните по нему мышкой. Для перемещения объекта в другое место щелкните по нему мышкой и затем щелкните на новом месте в очереди. В очереди может быть не более семи объектов.

Компьютер автоматически экипирует корабли, учитывая при этом доступные технологии. Обычно он делает это неплохо, хотя нередко необходимо оборудовать боевые корабли самостоятельно. Это можно сделать, нажав на кнопку **Design** и затем щелкнув на строчке с типом корабля, подлежащим модернизации.

Разработка оригинальных кораблей

Экран экипировки военных кораблей разбит на 9 окон.

1 — тип корабля.

2 — внешний вид и полезный объем (*Space*).

3 — размер корабля (от *Small* — маленького до *Doom Star* — гигантского).

4 — тип двигателя и брони (автоматически устанавливаются наилучшие).

5 — вид защиты и бонусы в атаке, обороне и перехвате вражеских ракет.

6 — выбор вооружения. Исходно здесь указывается некий набор оружия с кнопками «плюс» и «минус» рядом с названием. Кнопкой «плюс» число единиц данного оружия увеличивается, а кнопкой «минус» — уменьшается. Щелкнув мышкой на названии оружия, можно вызвать полный список всего оружия, доступного в соответствии с технологиями. Некоторые названия могут быть затемнены. Это означает, что на корабле недостает свободного места. Щелкнув на выбранном оружии, вы добавляете его в список установленного на корабле вооружения.

Некоторые виды оружия обладают набором характеристик, которые показываются в правом нижнем окне. Это может быть модификация тяжелого оружия, броня повышенной прочности, более скоростные модели торпед и т. д. Окно с компасом позволяет установить текущее выбранное оружие с любой стороны корабля. Оружие может быть кругового действия (360 градусов) или направленного. При этом оно может быть установлено спереди, сзади или сбоку. В последнем случае его эффективность зависит от направления стрельбы. Если оружие установлено, например, на носу, а вы стреляете по кораблю противника, расположенному слева, то эффективность удара снизится в два и более раз. С другой стороны, оружие кругового действия хоть и поражает корабли в любых направлениях с одинаковой эффективностью, имеет меньший уровень поражающей способности.

7 — выбор специального оборудования. Вы можете выбрать из списка различные защитные устройства, отклонители торпед, средства повышения точности стрельбы, дополнительные модули, расширяющие объем корабля, и прочее.

8 — текущий свободный объем корабля.

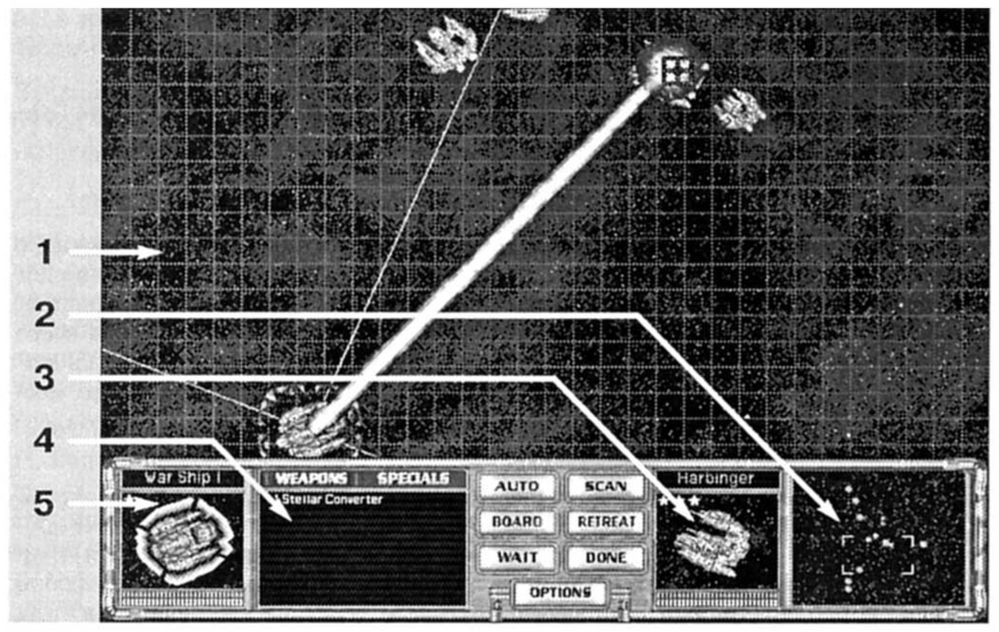
9 — стоимость корабля.

Сражения

Сражения в привычной манере (на игровом поле в режиме чередования ходов) будут разыгрываться, только если при задании параметров новой игры вы включили флажок **Tactical Combat** (см. раздел **Новая игра**).

Когда в пределах одной звездной системы вы встречаете корабли другой расы, программа делает запрос, не желаете ли вы атаковать чужеземцев. При положительном ответе вы попадете в экран тактического сражения.





Главный экран сражения разбит на 5 частей.

1 — игровое поле.

2 — здесь указывается глобальная карта сражения, прямоугольник показывает видимую в первом окне часть. Скроллирование осуществляется перемещением курсора к границе экрана в нужном направлении или щелчком мышки на глобальной карте в нужном месте.

3 — информация о состоянии корабля-цели.

4 — в этом окне выводится информация о количестве зарядов для всех видов вооружений текущего корабля.

5 — состояние текущего корабля. При этом показывается контур корабля с зелеными оболочками — силовыми защитными полями. Расположенная внизу синяя индикаторная полоска показывает исправность боевых систем. Красная полоска — исправность рабочих структур (двигатель, броня), желтая — исправность внутренних систем корабля (компьютер, радары). Разные виды оружия могут разрушать разные структуры корабля, например, только вооружение или только внутренние системы.

Нажмите на кнопку **Options** и включите все флажки:

- **Missile Warning** — предупреждение о приближении ракет к вашему кораблю;
- **Fast Animation** — быстрая анимация перестрелок;

- **Show Legal Moves** — показ светло-голубым цветом допустимых перемещений для своих кораблей;
- **Show Shield Arcs** — показ секторов защиты данного корабля;
- **Display Grid** — показ сетки игрового поля.

Все эти возможности очень полезны для аккуратного ведения боя. Дополнительная кнопка в опциях **Self Destruct** уничтожит текущий корабль, при этом в результате взрыва пострадают все корабли, находящиеся вблизи. Эта возможность полезна, когда какой-нибудь ваш корабль близок к гибели и обречен на поражение.

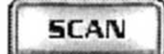
ВНИМАНИЕ

Прежде чем атаковать, вспомните о дипломатических отношениях и не нападайте на друзей, хотя, если вы не играете в многопользовательскую версию, настоящих друзей в этой программе найти трудно.

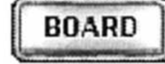
Для управления ходом сражения используются следующие кнопки.



Программа ведет сражения за обе стороны автоматически, без вашего участия.



Сканирование вражеских кораблей. Когда эта кнопка нажата, переместите курсор на любой корабль, находящийся на игровом поле, и щелкните левой кнопкой мыши. На экране появится окно с подробной информацией о корабле: его вооружение, двигатели, экипаж и т. д. Отключается режим сканирования повторным нажатием на ту же кнопку.



Взятие корабля противника на абордаж. Нажав на кнопку, переместите курсор на корабль противника, который вы хотите атаковать, и щелкните мышкой. Для абордажа необходимо специальное оборудование и наличие на борту десантников.



Отступление. Все ваши корабли уходят с поля боя, и вы возвращаетесь в главный экран игры. Сражение считается проигранным, и противник захватывает планету, если вы ее охраняли. Некоторые технологии позволяют создавать гравитационные устройства, не позволяющие уходить с поля боя.



Переход к следующему кораблю. Текущий корабль как бы пропускает ход, но возможность вернуться к нему в течение данного хода сохраняется.



Завершение фазы подачи команд текущему кораблю. Когда все корабли получат приказ **Done**, ход перейдет к противнику.

Управление конкретным кораблем происходит так. Возможные клетки, на которые он может переместиться, выделены голубым цветом. Для перемещения корабля установите курсор на выбранной точке (курсор примет вид стрелки,



показывающей ориентацию корабля в данной клетке) и щелкните мышкой. Для атаки противника (корабля, базы или планеты) переместите курсор на мишень (курсор примет вид прицела) и нажмите левую кнопку мыши. По противнику будут выпущены все виды зарядов, ракет и торпед, которые имеют подходящий радиус действия. Вы можете временно отключать то или иное оружие выделением его мышкой в списке **Weapon**.

Для ориентации корабля в направлении цели переместите курсор на мишень и щелкните правой кнопкой мыши. Корабль повернется в направлении курсора. Эта возможность полезна, если вы используете оружие направленного действия.

Технологии

Все технологии, имеющиеся в игре, разбиты на восемь основных классов. В каждом классе технологические достижения поступают «группами», так что направления исследований содержат от одной до трех технологий. Некоторые расы способны получать все технологии конкретного направления целиком, хотя большинство из них будут получать в свое распоряжение только одну технологию данного направления за один раз.

Полный список доступных технологий очень велик, но с ним совершенно необходимо ознакомиться полностью, если вы рассчитываете добиться успеха в игре. Учтите, что некоторые технологии доступны некоторым расам, так сказать, «от рождения», в то время как другие могут оказаться просто ненужными.

Construction (строительство)

Engineering (general)
Базовые инженерные знания

Colony Base (корабль). Планетарная база. Позволяет колонизировать одну планету той звездной системы, в которой она была создана.

Star Base (спутник). Военная база для космических кораблей. Расположена на орбите планеты. Увеличивает диапазон сканирующих установок планеты на 2 парсека. На базе ремонтируются поврежденные корабли. Если планета не имеет базы, она не сможет производить корабли больше средней величины.

База требует 2 ВС на ход и добавляет 2 пункта к вашему рейтингу.

Marine Barracks (сооружение). Казармы служат для подготовки войск, необходимых для отражения атак высаживаемого на планету вражеского десанта. Будучи построены, казармы немедленно подготавливают четырех солдат. В дальнейшем за каждые пять ходов выпускается один солдат. Максимально возможное число солдат на планете равно половине максимума гражданской популяции.

Казармы требуют 1 ВС на каждый ход.

Advanced Engineering
Передовые инженерные знания

Anti-Missile Rockets (вооружение). Противоракетные установки предназначены только для уничтожения приближающихся к кораблю ракет. Установка имеет радиус действия до 15 клеток. В зависимости от дистанции до цели максимальная вероятность поражения достигает 85%.

Fighter Bays (вооружение). Счетверенные автоматические перехватчики, оборудованные лучшими средствами защиты и управления, которые у вас есть на момент сражения. Перехватчики передвигаются прямо к цели со скоростью 14 клеток за ход и, подойдя к противнику вплотную, стреляют четыре раза подряд. Затем они возвращаются на корабль для восстановления, зарядки и заправки.

Reinforced Hull (вооружение). Корабль с дополнительными элементами упрочнения корпуса на 30% надежнее обычного.

Advanced Construction
Передовое строительство

Automated Factories (сооружение). Автоматические заводы повышают производительность труда каждого рабочего на 1 пункт, давая дополнительно 5 единиц продукции для планеты.

Missile Base (сооружение). Ракетная база, оборудованная лучшими ракетами из имеющихся в данный момент. Ее полезный объем — 300 единиц. База ведет огонь по кораблям противника автоматически и может быть уничтожена только бомбардировкой.

Heavy Armor (вооружение). Корабль с тяжелым бронированием корпуса на 50 процентов прочнее обычного. Этот корпус также предохраняет корабль от проникновения вражеского десанта.

Capsule Construction
Создание отсеков

Battle Pods (вооружение). Несущие конструкции, позволяющие устанавливать на корабль большее количество оборудования.

Troop Pods (вооружение). Устройства для загрузки десанта позволяют увеличить число солдат на борту в два раза. Они также дают возможность противостоять попыткам абордажа и, наоборот, позволяют осуществлять абордаж кораблей противника.

Survival Pods (вооружение). Устройство для катапультирования офицеров, управляющих кораблем. Если корабль уничтожен, вы можете спасти нанятого капитана, который катапультируется в космос. Если на поле боя есть другие корабли вашей стороны, они могут подобрать капсулу с капитаном.



Astro Engineering
Звездная инженерия

Space Port (сооружение). Космопорт увеличивает доходность планеты на 50 процентов. Требует для поддержания 1 ВС за каждый ход.

Armor Barracks (сооружение). Казармы по подготовке танковых бригад. При их создании появляются две бригады, а в дальнейшем производится по одной за каждые десять ходов. Максимально возможное число танковых подразделений на планете равно четверти гражданской популяции. Для поддержания таких казарм необходимы две единицы ВС за каждый ход.

Fighter Garrison (сооружение). ВВС наземного базирования. Это могут быть 24 перехватчика, 18 бомбардировщиков или 12 тяжелых истребителей, оснащенных самым передовым вооружением. Перехватчики производятся немедленно при создании ВВС. Остальные единицы готовятся по одной за каждые 10 ходов. Эти силы могут быть истреблены только бомбардировкой. Для поддержания ВВС необходимо по 2 ВС за каждый ход.

Robotics
Робототехника

Robo Mining Plant (сооружение). Роботизированные шахты увеличивают выход продукции от каждого рабочего планеты на 2 единицы, дополнительно давая 10 единиц на всю колонию. Для поддержания работы этих шахт требуется 2 ВС за каждый ход.

Battle Station (спутник). Более мощная версия военной базы. Радиус действия планетарных сканеров увеличивается на 4 парсека, и, благодаря обеспечению более тесной координации действий кораблей, расположенных на орбите, при атаке планеты противником все корабли, защищающие ее, получают увеличение поражающей способности на 10 процентов. Происходит автоматическое восстановление всех поврежденных кораблей в данной системе. Заменяет **Star Base**. Для поддержания работы новой версии военной базы требуется по 3 ВС за каждый ход.

Powered Armor (оборудование). Усиленное обмундирование солдат повышает их боевой рейтинг на 10 пунктов, а их здоровье возрастает на единицу.

Servo Mechanics
Сервомеханика

Fast Missile Racks (вооружение). Система быстрого огня позволяет выстрелить ракетами дважды за один ход. Для восстановления этой способности необходимо не использовать ракетные установки как минимум один ход.

Advanced Damage Control (изобретение). Устройство автоматического восстановления кораблей после сражения без необходимости возврата на базу.

Assault Shuttles (вооружение). Шаттлы аналогичны перехватчикам, но они несут на борту десант. Шаттлы группируются в эскадры по 4 единицы и спо-

собны захватывать вражеские корабли. Они оборудуются самыми современными средствами защиты и передвигаются со скоростью 6 клеток за ход. Шаттл, выбросивший десант, подбирается в конце сражения.

Astro Construction
Космическое строительство

Titan Construction (техническое достижение). Это возможность создания гигантских кораблей класса «Титан». Для поддержки такого корабля необходимо иметь 5 единиц рейтинга или расходовать 50 BC за каждый ход.

Ground Batteries (сооружение). Лучевые установки наземного базирования. Они могут вести огонь по кораблям противника, атакующим планету, и оснащены самым совершенным энергетическим оружием. Установки позволяют разместить вооружение суммарным объемом до 300 единиц. Уничтожить эти установки можно только бомбардировками.

Battleoids (оборудование). Это оборудование позволяет производить в казармах по подготовке танковых бригад огромных боевых роботов. Эти роботы имеют боевой рейтинг на 10 единиц выше, чем танки, и выдерживают три попадания. Если танковые казармы не были построены ранее, они в этот момент создаются автоматически.

Advanced Manufacturing
Передовое производство

Recyclotron (сооружение). Рециклотрон организует уникальный цикл утилизации, благодаря чему каждая единица населения приносит дополнительно одну единицу продукции независимо от своей специализации. Эта дополнительная продукция не ухудшает экологическую обстановку.

Automated Repair Unit (вооружение). Устройство восстановления кораблей во время боя. На каждом ходу происходит восстановление военных систем корабля на 20%, а систем управления и движения — на 10%. Кроме того, по окончании сражения корабль автоматически полностью восстанавливается.

Artificial Planet Construction (сооружение). Создание искусственных планет дает возможность превращать астероиды в большие, а газовые гиганты — в сверхбольшие планеты. Эти планеты всегда получают параметры *Barren*, *Normal G*, *Abundant*.

Advanced Robotics
Передовая робототехника

Robotic Factory (сооружение). Самовосстанавливающиеся электронные системы повышают эффективность работы ваших промышленных сооружений. Они увеличивают выход продукции на 5—8—10—15—20 единиц в зависимости от насыщенности планеты минералами. Для работы этого сооружения необходимо по 3 единицы BC за каждый ход.

Bomber Bays (вооружение). Счетверенные бомбардировщики, оборудованные наилучшими средствами защиты и системами управления из доступных к моменту сражения. Бомбардировщики могут выдержать повреждение размером 4 единицы. Они передвигаются прямо к цели (кораблю или планете) со скоростью 10 клеток за ход и наносят бомбовый удар на дистанции непосредственного соприкосновения. Затем они возвращаются на корабль для восстановления, зарядки и заправки.

Tectonic Engineering
Горные технологии

Deep Core Mine (сооружение). Технология создания глубинных шахт повышает выход продукции от каждого рабочего на 3 единицы и дополнительно на 15 единиц от всей планеты. Для содержания необходимы расходы по 3 ВС за каждый ход.

Core Waste Dumps (сооружение). Механизмы захоронения вредных отходов внутри планеты. Экология на планете полностью восстанавливается.

Superscalar Construction
Сверхмасштабные сооружения

Star Fortress (спутник). Это орбитальная крепость, оснащенная лучше, чем *Battle Station*. Радиус сканирования увеличивается на 6 парсеков, при этом на 20 процентов повышается эффективность атак боевых кораблей. Все поврежденные корабли восстанавливаются автоматически. Заменяет *Battle Station* или *Star Base*. Для поддержки функционирования требуются расходы по 4 ВС за каждый ход.

Advanced City Planning (достижение). Улучшенная организация проектирования городских инфраструктур позволяет увеличить верхний предел населения для каждой планеты на 5 единиц.

Heavy Fighters (вооружение). Тяжелые мобильные штурмовики (как и перехватчики) вооружены двумя лучшими видами боевого оружия и имеют две установки для сброса самых разрушительных (из имеющихся) бомб. Они оснащены лучшей броней и компьютерными системами, выдерживают дополнительно 5 единиц поражения в дополнение к основной броне и имеют скорость 12 единиц. Эти штурмовики группируются в эскадры по четыре единицы. Они стреляют из обоих стволов и сбрасывают одну бомбу, затем делают повторный заход и только потом возвращаются на базу для восстановления и ремонта.

Planetoid Construction
Строительство планетоидов

Doom Star Construction (корабль). В игре самые большие корабли размером с Луну. Невероятная военная эффективность. Для содержания одного такого корабля необходим рейтинг 6 пунктов или расход по 60 ВС за каждый ход.

Artemis System Net (спутник). Сеть чувствительных мин, охватывающая всю звездную систему. Любой вражеский корабль, попавший в звездную систему, опутанную данной сетью, может с некоторой вероятностью наткнуться на мину.

При столкновении с миной корабль получает поражение 150–550 HP. Защитные поля не спасают от мин и не снижают уровень повреждения.

СПРАВКА

Вероятность поражения корабля минной сетью:

- *малый корабль – 20%;*
- *средний – 30%;*
- *большой – 40%;*
- *огромный – 50%;*
- *Titan – 80%;*
- *Doom Star – 100%.*

Hyper-Advanced Engineering
Сверхпередовые технологии

В этой группе специальных технологий нет. Развитие науки и техники до этого уровня сказывается на итоговом счете игры.

Power (энергетические технологии)

Nuclear Fission (General)
Общие ядерные технологии

Nuclear Drive (двигатель). Самый медленный двигатель, позволяющий перемещаться со скоростью не более 2 парсека/ход.

Nuclear Bomb (вооружение). Ядерные заряды, предназначенные для бомбардировки планет и уничтожения населения, сооружений и военной техники. Сила поражения 3–12 HP.

Cold Fusion (General)
Холодный термоядерный синтез

Colony Ship (корабль). Корабль для колонизации других звездных систем. Оснащается самым современным двигателем. Несет одну единицу популяции. Не обладает броней и оружием и может быть уничтожен любым боевым кораблем противника. Во время путешествия к другим мирам требует одной единицы командного рейтинга или расхода размером по 10 единиц BC за каждый ход.

Freighters (корабль). Грузовозы создаются группами по 5 кораблей. Они перевозят пищу (автоматически) и население (вручную) между колониями. Это особенно важно, когда одна планета производит сельхозпродукцию, а другая — нет. Каждый корабль перевозит одну единицу пищи, а 5 кораблей могут переместить одну единицу населения.

Outpost Ship (корабль). Аналог корабля-колонизатора, но он строит не колонии, а передовые посты, в том числе на газовых гигантах и астероидах. Пере-

довые посты лишь увеличивают дальность передвижения кораблей и радиус действия сканеров. Они ничего не производят и требуют по одной единице командного рейтинга на каждый пост или расхода по 10 BC за каждый ход.

Transport (корабль). Транспортный корабль перевозит солдат и военную технику. При его создании автоматически подготавливаются 4 десантника. Транспортный корабль не имеет вооружения, но оснащен самым лучшим двигателем из доступных. Он предназначен для одноразового использования и требует одну единицу командного рейтинга или по 10 BC за каждый ход.

Advanced Fusion
Передовой термоядерный синтез

Fusion Drive (двигатель). Этот тип двигателя позволяет передвигаться со скоростью до 3 парсеков за ход.

Fusion Bomb (вооружение). Бомбы с поражающей способностью 4—24.

Augmented Engines (оборудование). Дополнение к стандартному двигателю для передвижения со сверхсветовыми скоростями. В ходе сражения скорость увеличивается на 5 пунктов.

Ion Fission
Ионное расщепление

Ion Drive (двигатель). Этот двигатель позволяет достичь скорости передвижения 4 парсека/ход, но оставляет в космосе след.

Ion Pulse Cannon (вооружение). Ионная импульсная пушка наносит удары мощностью 2—14 единиц, поражая защитные поля и внутренние системы корабля, но не повреждая его структуру и вооружение. Это оружие не работает против космических монстров и боевых сил Антареса.

Shield Capacitor (вооружение). Конденсатор защитных полей утраивает скорость их восстановления. В результате энергия, равная максимальной силе отдельного щита, распределяется между всеми поврежденными полями.

Anti-Matter Fission
Расщепление антиматерии

Anti-Matter Drive (двигатель). Скорость корабля с таким двигателем достигает 5 парсеков/ход.

Anti-Matter Torpedoes (вооружение). Эти торпеды представляют собой крохотные кусочки антиматерии, которые при соприкосновении с преградой наносят ей поражение величиной 25 единиц. Они не отклоняются обычными противоторпедными устройствами, но восстанавливаются для повторного использования только через ход. Скорость движения таких торпед — 20 клеток за ход.

Anti-Matter Bomb (вооружение). Бомбы из антиматерии имеют поражающую способность 5—40 HP.

Matter-Energy Conversion
Преобразование материи в энергию

Transporter (корабль). Транспорты позволяют высаживать на вражеские корабли десант с расстояния 12 клеток. Вражеский корабль может быть при этом захвачен или уничтожен. Кроме того, транспорты увеличивают дальность, на которой вражеская планета может быть подвергнута бомбардировке, с 3 до 12 клеток.

Food Replicators (сооружение). Пищевые репликаторы позволяют преобразовывать продукцию промышленности в пищу в соотношении два к одному. На каждом ходу они требуют для своего содержания 10 единиц BC.

High Energy Distribution
Управление высокими энергиями

High Energy Focus (вооружение). Фокусирование энергии позволяет увеличить мощность лучевого оружия на 50 процентов. Вероятность попадания в цель не увеличивается.

Energy Absorber (вооружение). Одна четвертая часть энергии вражеского удара поглощается этим устройством. На следующем ходу эта энергия прибавляется к суммарной силе удара вашего корабля. Если ее не использовать, на следующем ходу она теряется.

Megafluxers (изобретение). Эти устройства позволяют нести в силовых полях рядом с кораблем дополнительное оборудование, что увеличивает вместимость корабля на 25 процентов.

Hyper-Dimensional Fission
Гиперпространственные технологии

Proton Torpedo (вооружение). Протонные торпеды имеют поражающую способность 40 единиц и передвигаются со скоростью 24 клетки за ход.

Hyper Drive (двигатель). Этот двигатель позволяет перемещаться на 6 парсеков за ход. Он автоматически устанавливается на все корабли, как только данное исследование будет завершено.

Hyper-X Capacitors (вооружение). Специальный X-генератор, позволяющий за один ход делать два выстрела из любых видов оружия. Чтобы накопить энергию для следующего двойного выстрела, необходимо дать оружию восстановиться (не стрелять из него) в течение как минимум одного хода.

Interphased Fission (межфазовые технологии)

Interphased Drive (двигатель). Этот межфазовый двигатель позволяет перемещаться на 7 парсеков за ход. Он автоматически устанавливается на все корабли, как только данное исследование будет завершено.



Plasma Torpedo (вооружение). Плазменные торпеды имеют поражающую мощность 120 единиц, но на каждом квадрате, который приходится преодолевать на пути к цели, теряется по 5 единиц. Скорость передвижения — 24 клетки за ход.

Neutronium Bomb (вооружение). Поражающая сила нейтронных бомб — 10–60 HP.

Hyper-Advanced Power
Сверхпередовая энергетика

В этой группе специальных технологий нет. Развитие науки и техники до этого уровня сказывается на итоговом счете игры.

Chemistry (химия)

Chemistry (General)
Общая химия

Nuclear Missile (вооружение). Каждая такая ракета наносит удар силой 8 единиц, если она не будет уничтожена противоракетными установками противника или отклонена в сторону.

Standard Fuel Cells (топливо). Стандартное топливо позволяет преодолеть 4 парсека и вернуться обратно без перезаправки.

Extended Fuel Tanks (оборудование). Дополнительные топливные баки позволяют увеличить дальность полета корабля на 50 процентов, но при этом занимают много места.

Titanium Armor (корабль). Стандартная обшивка корабля. Без нее межзвездные путешествия невозможны.

Advanced Metallurgy
Передовая металлургия

Deuterium Fuel Cells (топливо). Дейтериевое топливо позволяет пролететь 6 парсеков и вернуться обратно без перезаправки. Это топливо используется автоматически, как только данная технология будет разработана.

Tritanium Armor (корабль). Более мощная броня, чем титановая. Увеличивает прочность корабля в два раза, повышает силу атаки пехоты и наземных ракет на 10 HP.

Advanced Chemistry
Передовая химия

Merculite Missile (вооружение). Этот тип ракет с поражающей способностью 14 единиц всегда бьет точно в цель, но может быть уничтожен или отклонен оборонительными устройствами противника.

Pollution Processor (сооружение). Переработчик отходов, способный нейтрализовать половину отходов производства на планете.

Molecular Compression
Молекулярное сжатие

Pulson Missile (вооружение). Эти ракеты наносят удар в 20 единиц и передвигаются со скоростью 14 клеток/ход.

Atmospheric Renewer (сооружение). Очиститель атмосферы утилизирует три четверти всех промышленных отходов. Его действие может быть объединено с переработчиком отходов. Тогда загрязненной остается только 1/8 планеты. Для обслуживания очистителя необходим расход трех единиц ВС за каждый ход.

Iridium Fuel Cells (топливо). Иридиевое топливо позволяет пролететь 9 парсеков и вернуться обратно без перезаправки. Это топливо будет использоваться на всех ваших кораблях, как только данная технология будет разработана.

Nano Technology
Нанотехнологии

Nano Disassembler (изобретение). Микромашины, собирающие и утилизирующие отходы производства. Их создание вдвое увеличивает пороговый уровень производства, не вызывающего загрязнения планеты.

Microlite Construction (изобретение). Микромашины, помогающие людям в работе. Производительность труда рабочих увеличивается на единицу.

Zortrium Armor (корабль). Зортриумная броня усиливает защиту ваших кораблей и солдат в четыре раза. Дополнительно добавляется 15 единиц боевой силы всем наземным войскам.

Molecular Manipulation
Молекулярные технологии

Zeon Missile (вооружение). Газовые ракеты, наносящие поражение вражеским кораблям в размере 30 единиц. Они перемещаются со скоростью 16 клеток за ход.

Neutronium Armor (корабль). Нейтрониумная броня увеличивает защиту кораблей и солдат в шесть раз. Наземные боевые единицы получают дополнительно 20 единиц боевой силы.

Uridium Fuel Cells (топливо). Только баки с уридиевым топливом позволяют пролететь 12 парсеков и вернуться обратно без перезаправки. Они устанавливаются на все корабли автоматически, как только эта технология будет разработана.



Molecular Control
Управление молекулярными структурами

Thorium Fuel Cell (топливо). Самовосстанавливающееся топливо, позволяющее перемещаться на неограниченное расстояние. Все ваши корабли переходят на его использование автоматически, как только данная разработка будет завершена.

Adamantium Armor (корабль). Адамантовая броня повышает защиту ваших кораблей и солдат в 8 раз. Наземные боевые единицы увеличивают боевой рейтинг на 25 баллов.

Hyper-Advanced Chemistry
Сверхпередовая химия

Специальных технологий нет. Влияет на итоговый результат.

Sociology (социология)

Military Tactics
Военная тактика

Space Academy (сооружение). Космическая академия готовит экипажи космических кораблей. Они получают стартовый уровень опыта на один балл выше, чем экипажи, обучавшиеся в обычных центрах подготовки. В дальнейшем экипаж каждого корабля, находящегося в звездной системе, на одной из планет которой имеется космическая академия, повышает свой боевой опыт на один балл за каждый ход.

Xeno Relations
Инопланетные контакты

Xeno Psychology (достижение). Ксенопсихология обеспечивает правильное понимание мотивов действий иных галактических рас, что увеличивает эффективность дипломатии на 30 баллов.

Alien Management Center (сооружение). Центр исследования рас позволяет ускорять ассимиляцию подвластных народов (сближение чужих существ с вашей расой). Ассимилируется одна единица популяции чужой расы за два хода. Кроме того, снимается недовольство, возникающее в смешанных колониях, и уменьшается вероятность восстания «чужаков». Для обеспечения работы Центра необходимы затраты размером 1 BC за каждый ход.

Macro Economics
Макроэкономика

Planetary Stock Exchange (сооружение). Центр планетарной торговли (всепланетная биржа) увеличивает доходность планеты в два раза.

Teaching Methods
Методики обучения

Astro University (сооружение). Университет повышает квалификацию всех жителей планеты (рабочие, крестьяне, ученые). Производительность их работы увеличивается на 1 пункт для каждой единицы популяции.

Advanced Government
Новые типы правительств

Imperium (достижение). Империя может существовать при диктаторской форме правления. Командный рейтинг повышается на 50%. Ассимиляция чужих рас идет вдвое быстрее. Внутренняя безопасность государства достигает максимума: эффективность системы контрразведки возрастает на 15 баллов.

Confederation (достижение). Конфедерация — наиболее стабильная форма из феодальных типов. Снимает проблему автоматической ассимиляции ваших народов, если они захватываются противником. Стоимость создания кораблей уменьшается втрое.

Federation (достижение). Федерация — развитая форма правления демократических государств. Эффективность научных исследований и доходы от производства возрастают на 75%. Ассимиляция населения завоеванных планет протекает со скоростью 1 единица популяции за 2 хода.

Galactic Unification (достижение). Выход сельскохозяйственной и промышленной продукции увеличивается в два раза. Ассимиляция чужой расы протекает со скоростью 1 единица популяции за 15 ходов.

Galactic Economics
Галактическая экономика

Galactic Currency Exchange (достижение). Всегалактическая биржа. Обеспечивает переход на единую всегалактическую электронную валюту. Повышает доходность всех колоний на 50%.

Hyper-Advanced Sociology
Сверхпередовая социология

Специальных достижений нет. Влияет на итоговый результат.

Computers (компьютерные технологии)

Electronics (General)
Общая электроника

Electronic Computer (оборудование). Бортовые компьютеры повышают вероятность попадания лучевого оружия на 25 единиц.



Optronics
Оптоэлектронные технологии

Research Laboratory (сооружение). Исследовательские лаборатории повышают эффективность работы каждого ученого на один пункт и дополнительно увеличивают научную отдачу от планеты в целом на 5 единиц.

Optronic Computer (оборудование). Оптоэлектронный компьютер повышает точность наведения лучевого оружия на 50 единиц.

Dauntless Guidance System (вооружение). Самонаводящаяся ракетная система позволяет в ходе боя динамически переназначать ракетам новую цель, если старая была уничтожена.

Artificial Intelligence
Искусственный Интеллект

Neural Scanner (изобретение). Этот безупречный детектор лжи повышает эффективность работы разведчиков и контрразведчиков на 10 единиц.

Scout Lab (вооружение). Устанавливаемая на корабле компьютерная исследовательская лаборатория позволяет получать дополнительные баллы за развитие науки. Для маленького корабля +1, для среднего +2, для большого +4, для сверхбольшого +8, для корабля класса Titan +16, для Doom Star +32. Дополнительно при столкновениях с монстрами, с Антаресом или Стражем Ориона вы получаете возможность исследования их биологической структуры для оптимального выбора средств атаки. Это значительно увеличивает точность лучевого оружия.

Security Stations (вооружение). Сторожевые станции добавляют 20 единиц вашим войскам при отражении попыток захвата ваших кораблей.

Positronics
Позитронные технологии

Positronic Computer (оборудование). Обеспечивает повышение точности лучевого оружия на 75 единиц.

Planetary Supercomputer (сооружение). Общепланетарная компьютерная система, позволяющая объединить всех ученых. Результаты работы каждого из них увеличиваются на 2 единицы. Дополнительно научный «выход» от планеты увеличивается на 10 единиц. Для своей работы данная система требует расхода в 2 BC за каждый ход.

Holo Simulator (сооружение). Голографический симулятор повышает моральное состояние населения на 20%. Для его работы необходимо 1 BC за ход.

Artificial Consciousness
Искусственное сознание

Emissions Guidance System (вооружение). Устройство поражения двигателей корабля. Позволяет направлять ракеты точно в двигательный отсек.

Rangemaster Targetting Unit (вооружение). Точность лучевого оружия на больших дистанциях повышается до точности поражения на расстоянии 1/3 этой дистанции. В то же время рассеяние луча соответствует реальному расстоянию.

Cyber Security Link (достижение). Компьютерная система безопасности повышает на 10 единиц эффективность шпионских действий.

Cybertronics
Кибертроника

Cybertronic Computer (вооружение). Компьютер, имитирующий деятельность человеческого мозга. Повышает на 100 единиц вероятность поражения вражеских кораблей лучевым оружием.

Autolab (сооружение). Искусственная исследовательская станция. Работает без участия человека. Генерирует 30 научных единиц. Для ее работы необходим расход 3 ВС за каждый ход.

Structural Analyser (вооружение). Структурный анализатор увеличивает в два раза поражающую способность лучевых установок корабля.

Cybertechnics
Кибертехника

Android Farmers (андроиды). Андроиды-фермеры производят дополнительно 3 единицы еды, потребляя одну единицу продукции промышленности. Питания не требуют.

Android Workers (андроиды). Андроиды-рабочие производят дополнительно 3 единицы промышленной продукции, потребляя одну единицу. Питания не требуют.

Andriod Scientists (андроиды). Андроиды-ученые производят дополнительно 3 научные единицы, потребляя одну единицу продукции промышленности. Питания не требуют.

Galactic Networking
Галактическая Сеть

Virtual Reality Network (достижение). Сеть виртуальной реальности повышает моральное состояние каждой колонии в вашей империи на 20%.

Galactic Cybernet (сооружение). Галактическая сеть делает информацию доступной всем ученым, благодаря чему эффективность их работы повышается на 3 пункта. Дополнительно научная отдача от каждой из планет повышается на 15 единиц.



Moleculartronics
Молекулярные технологии

Pleasure Dome (сооружение). Виртуальный голографический развлекательный центр. Увеличивает моральный уровень в колонии на 30%.

Moleculartronic Computers (вооружение). Молекулярные компьютеры увеличивают точность стрельбы лучевого оружия на 125 единиц.

Achilles Targeting Unit (вооружение). Поисковая система, позволяющая вашим боевым установкам выводить из строя в первую очередь оборонительные и огневые устройства противника. Броневая защита игнорируется полностью.

Hyper-Advanced Computers
Суперкомпьютеры

Специальных технологий нет. Влияет на итоговый счет.

Genetics (генетика)

Astro Biology
Астробиология

Hydroponic Farm (сооружение). Гидропонные фермы увеличивают выход пищи на 2 единицы для любой планеты. Для их работы необходим расход по 2 единицы BC за ход.

Biospheres (сооружение). Биосфера увеличивает максимальный размер популяции планеты на 2 единицы. Для работы биосферы необходим расход 1 BC за ход.

Advanced Biology
Передовая биология

Cloning Center (сооружение). Уникальные медицинские методики клонирования органов увеличивают прирост населения колонии на 100 000 жителей за ход (1 единица популяции за десять ходов). Эти методики требуют затрат величиной 2 BC за каждый ход.

Soil Enrichment (изобретение). Микромашины увеличивают эффективность работы каждого фермера на одну единицу, но они не могут работать на планетах класса *Radiated*, *Toxic* и *Barren*.

Death Spores (вооружение). Споры смерти. Генетические вирусы-мутанты, сбрасываемые на вражеские планеты во время бомбардировок. Каждая спора имеет десятипроцентную вероятность уничтожения одной единицы популяции на планете. Использование биологического оружия крайне негативно воспринимается всеми расами.

Genetic Engineering
Генетическая инженерия

Telepathic Training (достижение). Повышает эффективность шпионажа на 5 пунктов благодаря развитию телепатических способностей.

Microbiotics (достижение). Искусственные микроорганизмы ускоряют рост численности населения вашей колонии на 25% и дополнительно снижают в два раза воздействие спор смерти и биотерминаторов.

Genetic Mutations
Генетические мутации

Terraforming (сооружение). Улучшение климата планеты путем постепенного изменения среды обитания. Каждый новый этап этой технологии переводит планету в климатически более совершенный класс, но стоит на 250 BC дороже, чем предыдущий. Не работает на планетах класса *Radiated* или *Toxic*.

Macro Genetics
Макрогенетика

Subterranean Farms (сооружение). Подземные автоматизированные фермы для выращивания сельскохозяйственной продукции. Увеличивают выход пищи на каждой планете на 4 единицы. На каждом ходу требуются расходы размером 4 BC для поддержки функционирования.

Weather Controller (сооружение). Система управления погодой. Увеличивает выход пищи от каждого фермера на 2 единицы. Требует 3 BC за каждый ход.

Evolutionary Genetics
Эволюционная генетика

Psionics (достижение). Новый вид телепатии, повышающий способности разведчиков на 10 единиц. При этом на 10 процентов повышается моральный уровень в колониях (для диктатуры/империи или феодализма/конфедерации).

Heightened Intelligence (достижение). Улучшение процессов мышления, повышающее эффективность работы каждого ученого на один балл.

Artificial Life
Искусственная жизнь

Bio Terminator (вооружение). Биотерминатор — самое страшное и отвратительное биологическое оружие. После выброса на планету каждый биотерминатор уничтожает одну единицу популяции с вероятностью 20 процентов.

ВНИМАНИЕ

Использование биотерминаторов противоречит неписаным нормам поведения цивилизованных существ, поэтому будьте готовы к крайне отрицательной реакции ваших оппонентов на применение этого оружия.

Univerasl Antidote (достижение). Универсальное стимулирующее средство. Ускоряет рост населения колонии на 50 процентов и значительно снижает вредное воздействие биотерминаторов и спор смерти. Заменяет действие микробиотики.

Trans Genetics
Трансмутации

Biomorphing Fungi (достижение). Уникальные растения, относящиеся к классу грибов, способные жить на любой почве и в любых условиях. Они дают дополнительный выход пищи +1 на каждого фермера.

СПРАВКА

Биоморфные грибы могут давать урожай даже на таких планетах, где сельское хозяйство в принципе невозможно.

Gaia Transformation (достижение). В среду обитания планеты запускаются специальные микроорганизмы, полностью преобразующие флору и фауну. Планеты класса *Terran* становятся планетами земного типа (класс *Gaia*).

Evolutionary Mutation (достижение). Предоставляет возможность улучшения своей расы. Можно добавить 4 призовых балла к ее базовым характеристикам.

Hyper-Advanced Biology
Сверхпередовая биология

Специальных технологий нет. Влияет на итоговый результат.

Physics (физика)

Physics (General)
Общая физика

Laser Cannon (вооружение). Лучевое оружие с поражающей способностью 1–4 единицы.

Laser Rifle (вооружение). Ручное оружие, увеличивающее военный рейтинг пехотинцев в наземном бою на 5 единиц.

Space Scanner (достижение). Космический сканер позволяет обнаруживать корабли противника на расстоянии от двух парсеков и более, в зависимости от величины корабля.

Fusion Physics
Термоядерная физика

Fusion Beam (вооружение). Лучевая установка с поражающей способностью 2–6 HP.

Fusion Rifle (вооружение). Ручное оружие, увеличивающее военный рейтинг пехотинцев в наземном бою на 10 единиц.

Tachyon Physics
Тахионная физика

Tachyon Communications (достижение). Эти установки, располагаемые на различных типах звездных баз, повышают их командный рейтинг на 1 пункт и позволяют в радиусе 3 парсека отдавать приказания о новой цели полета вашим кораблям, находящимся в гиперпространстве.

Tachyon Scanner (достижение). Более совершенные космические тахионные сканеры (базовый диапазон — 3 парсека), дополнительно снижающие эффективность ракетных отклонителей, установленных на вражеских кораблях.

Battle Scanner (вооружение). Боевой сканер повышает точность лучевого оружия на 50 единиц, дополнительно позволяя вашему кораблю сканировать пространство вокруг себя в радиусе 2 парсека.

Neutrino Physics
Физика нейтрино

Neutron Blaster (вооружение). Нейтринный бластер — разновидность лучевого оружия. Его поражающая способность 3—12 единиц. Из-за сильной проникающей радиации на каждые 5 единиц повреждения корабля погибает один из членов его десантного отряда.

Neutron Scanner (достижение). Нейтринные сканеры совершеннее обычных (5 парсеков). Их побочное действие состоит в том, что они снижают эффективность систем отклонения ракет, установленных на вражеских кораблях.

Artificial Gravity
Искусственная гравитация

Tractor Beam (вооружение). Гравитационный замедлитель снижает скорость движения вражеского корабля (маленький корабль просто останавливается). Расстояние до корабля противника должно быть не более 12 клеток. Шесть замедлителей могут остановить самый большой корабль — *Doom Star*. Все ваши корабли, атакующие заторможенный корабль, увеличивают свою поражающую способность на 20%.

Gravition Beam (вооружение). Гравитационный вращатель меняет ориентацию вражеского корабля случайным образом, одновременно нанося ему удар силой 3—15 HP. При этом 50 процентов энергии удара проникает сквозь защитные поля внутрь корабля.

Planetary Gravity Generator (сооружение). Генератор нормальной силы тяжести на планете. Меняет статус *Low-G* или *Heavy-G* на *Normal-G*.

ВНИМАНИЕ

***Planetary Gravity Generator** приводит тяготение к земному типу, но не всем расам это может понравиться.*



Subspace Physics
Физика подпространства

Subspace Communications (достижение). Связь через подпространство более совершенна, чем тахионная. Установки, расположенные на базах, повышают их командный рейтинг на 2 единицы и позволяют отдавать приказания о новой цели кораблям, находящимся в гиперпространстве в радиусе 6 парсеков.

Jump Gate (сооружение). «Звездные врата» позволяют перемещаться между звездными системами, имеющими такие установки, со скоростью на 3 парсека за ход быстрее, чем без них.

Multi-Phased Physics
Мультифазовая физика

Phasors (вооружение). Фазоры — лучевое оружие с поражающей способностью 5—20 единиц.

Phasor Rifle (вооружение). Ручное оружие, увеличивающее военный рейтинг пехотинцев в наземном бою на 20 единиц.

Multi-Phased Shields (вооружение). Многофазные защитные поля в полтора раза увеличивают эффективность защиты.

Multi-Dimensional Physics
Физика многомерных пространств

Disruptor Cannon (вооружение). Молекулярный распылитель вражеских кораблей с неограниченным радиусом действия. Обладает поражающей способностью 40 HP.

Dimensional Portal (спутник). Станция межпространственного перехода. Позволяет проникнуть в соседнюю галактику Антареса. Для этого на главной карте выберите любой корабль и вместо указания цели нажмите кнопку **Attack Antarans**.

ВНИМАНИЕ

*Антаряне, привлеченные излучением **Dimension Portal**, могут начать атаки против вас после создания такого межпространственного перехода.*

Plasma Physics
Физика плазмы

Plasma Cannon (вооружение). Плазменная пушка имеет поражающую мощность 6—30 HP. К сожалению, мощность удара сильно убывает с увеличением расстояния до цели.

Plasma Rifle (вооружение). Наиболее мощное переносное оружие. Поражающая мощность и защитные характеристики солдат увеличиваются на 30 HP.

Plasma Web (вооружение). Плазменная сеть. Действует в радиусе 15 клеток. Любой вражеский корабль, попавший в эту сеть, получает удар мощностью 5—25 HP. При каждом последующем ходе мощность удара снижается на 5 HP, пока не достигнет нуля. Если корабль попал в несколько сетей, их поражающие воздействия складываются.

Hyper-Dimensional Physics
Физика гиперпространств

Hyperspace Communications (достижение). Гиперсвязь позволяет вам отдавать приказы любым кораблям, находящимся в гиперпространстве. Командный рейтинг орбитальной базы повышается на 3 единицы.

Sensors (достижение). Сенсоры позволяют обнаруживать корабли противника на больших расстояниях (до 8 парсеков). Кроме того, сенсоры подавляют системы противоракетной обороны противника, снижая их эффективность на 70 единиц.

Mauler Device (вооружение). Это устройство позволяет наносить ненаправленный энергетический удар, поражающий все корабли противника в широком радиусе во всех направлениях. Максимальная сила удара 100 HP. С увеличением расстояния сильно снижается.

Temporal Physics
Физика времени

Time Warp Facilitator (вооружение). Искривитель времени, установленный на корабле, позволяет ему внезапно исчезать и вновь появляться на поле боя. При этом за один ход корабль может дважды использовать все свои боевые системы.

Stellar Converter (сооружение/вооружение). Звездный конвертор. Устройство невероятной мощи. Счетверенные стационарные огневые установки наносят кораблю противника суммарный удар мощностью 4000 HP. Если плазменный генератор установлен на корабле, то при нахождении на орбите планеты он может уничтожить ее полностью, превратив в рой астероидов. Стационарная установка требует расхода 6 единиц BC за каждый ход.

Star Gate (достижение). Эта технология позволит исполнять перелет между любыми двумя вашими колониями за один ход.

ПОДСКАЗКА

*Развитие технологий раздела **Temporal Phisics** – кратчайший путь к победе.*

Hyper-Advanced Physics
Сверхпередовая физика

Специальных технологий нет. Влияет на итоговый счет.



Force Fields (силовые поля)

Advanced Magnetism
Магнетизм

Class I Shield (корабль). Защита первой степени понижает ударное воздействие физических и энергетических атак. Она поглощает вражеский удар в пятикратном размере. На следующем ходу защита восстанавливается на одну треть.

Mass Driver (вооружение). Электромагнитная пушка с поражающей способностью 6 HP. В отличие от лучевых установок сила ее воздействия не убывает с расстоянием.

ECM Jammer (вооружение). Устройство отклонения вражеских ракет/торпед. Дает 70 процентов вероятности того, что отдельная ракета не попадет в цель.

Gravitic Fields
Гравитационные поля

Anti-Grav Harness (оборудование). Антигравитационный пояс. Служит для повышения мобильности пехоты. Позволяет войскам подниматься в воздух. Дополнительно увеличивает боевой рейтинг солдат на 10 пунктов.

Inertial Stabilizer (вооружение). Инерционный стабилизатор на 50 единиц повышает защиту корабля от лучевого оружия и увеличивает скорость боевого разворота.

Gyro Destabilizer (вооружение). Гиродестабилизатор генерирует ненаправленный удар, наносящий повреждение 3—7 HP, которое тем больше, чем больше размер цели. Радиус действия — 15 клеток.

Magneto Gravitics
Магнитогравитация

Class III Shield (корабль). Защита третьей степени снижает ударное воздействие атак физическим и энергетическим оружием в 15 раз. Защитное поле регенерирует как обычно.

Planetary Radiation Shield (сооружение). Защита от радиационных излучений, оказывающая положительное воздействие на жизненные формы планеты. Переводит планеты класса *Radiated* в класс *Barren* (пока щит цел). Дополнительно понижает ударную силу сбрасываемых на планету бомб на 5 единиц. Для поддержания работы этого поля необходим расход 1 BC за каждый ход.

Warp Dissipater (вооружение). Волновой генератор помех не позволяет вражеским кораблям покинуть поле боя (кнопка **Retreat**).

Electromagnetic Refraction
Электромагнитная рефракция

Stealth Field (вооружение). Поле невидимости делает корабль необнаружимым для вражеских радаров на глобальной карте.

Personal Shield (оборудование). Персональные защитные поля увеличивают военный рейтинг пехоты и наземной техники на 20 единиц.

Stealth Suit (достижение). Персональное поле невидимости увеличивает эффективность работы ваших разведчиков на 10 пунктов.

Warp Fields
Волновые поля

Pulsar (вооружение). Генератор волнового поля, поражающего все корабли, ракеты и торпеды в диапазоне 6 клеток. Им наносится удар силой 2—24 HP в зависимости от размера цели.

Warp Field Interdictor (сооружение). Генератор волнового поля вокруг звездной системы. Все корабли противника в радиусе 2 парсеков снижают свою скорость до 1 пар/ход.

Lightning Field (вооружение). Защитное поле обеспечивает пятидесятипроцентную вероятность уничтожения каждой ракеты, торпеды или солдата, пытающихся войти в контакт с вашим кораблем.

Subspace Fields
Подпространственные поля

Class V Shield (корабль). Защита пятой степени понижает ударное воздействие атак физическим и энергетическим оружием в 25 раз. Поле регенерирует как обычно.

Multi-Wave ECM Jammer (вооружение). Всеволновая система отклонения ракет изменяет траектории всех ракет и торпед, приближающихся к вашему кораблю. Вероятность успешного отклонения — 100 процентов. Система не может работать в паре с обычным ECM-отклонителем.

Gauss Cannon (вооружение). Пушка Гаусса. Точнейшее оружие, способное наносить поражающие удары мощностью 18 HP в конкретные устройства корабля противника на неограниченном расстоянии.

Distortion Fields
Искажающие поля

Cloaking Device (вооружение). Генератор невидимости затрудняет обнаружение корабля, что позволяет ему с вероятностью 80 процентов избежать атаки вражеских кораблей. Невидимость теряет силу после атаки противника вашим кораблем. Для ее восстановления требуется один ход без нападений на врага.



Stasis Field (вооружение). Генератор поля неподвижности позволяет временно обездвижить корабль противника на расстоянии до 3 клеток включительно. При этом противник не может передвигаться и у него не функционируют никакие системы защиты и нападения. Он восстановит нормальное состояние, только если будет уничтожен ваш корабль с генератором или поле будет отключено щелчком мыши на вражеском «замороженном» корабле. Ваш корабль может обездвижить столько целей, сколько генераторов на нем установлено. Пока есть хотя бы один «замороженный» корабль, режим боя не будет завершен.

Hard Shield (вооружение). Это защитное поле снижает поражающее воздействие каждой вражеской атаки на 3 единицы. Кроме того, оно позволяет защититься от высадки вражеского десанта на планету.

Quantum Fields
Квантовые поля

Class VII Shield (корабль). Защита седьмой степени понижает ударное воздействие физического и энергетического оружия в 35 раз. Поле регенерирует как обычно.

Planetary Flux Shield (строение). Генератор энергетического защитного покрова планеты предохраняет от радиации, переводя защищаемую планету в класс *Barren*. Дополнительно такая защита снижает вражеские атаки на 10 HP. Заменяет *Planetary Radiation Shield*. Для поддержания функционирования генератора энергетического покрова необходимо 3 BC за каждый ход.

Wide Area Jammer (вооружение). Этот отклонитель обеспечивает стопроцентный увод вражеских ракет и торпед в сторону и дополнительно сбивает прицеливание у 70% ракет, нацеленных на другие корабли. Данный отклонитель не может работать одновременно с более старыми версиями.

Transwarp Fields
Гиперсветовые поля

Displacement Device (вооружение). Устройство наведения, повышающее на 30% вероятность поражения цели ракетами.

Subspace Teleporter (вооружение). Подпространственный телепортатор. Позволяет в процессе сражения без передачи очереди хода противнику переместиться на расстояние до 18 клеток в любую точку. Ориентация корабля не меняется.

Inertial Nullifier (вооружение). Генератор нулевой массы резко повышает эффективность всех систем защиты, дополнительно позволяя осуществлять вращение корабля на месте в процессе сражения без передачи очереди хода противнику.

Temporal Fields
Поля времени

Class X Shield (корабль). Защита десятой степени понижает ударнос воздействие физического и энергетического оружия в 50 раз. Поле регенерирует как обычно.

Planetary Barrier Shield (сооружение). Планетарный энергетический барьер защищает от радиации и переводит вашу планету в класс *Barren*. Дополнительно барьер снижает силу вражеских атак на 20 HP и не допускаст высадки вражеского десанта и применения биологического оружия. Для поддержки функционирования энергобарьера необходим расход 5 BC за каждый ход.

Phasing Cloak (вооружение). Совершенно скрывает корабль в бою. Действует на протяжении 10 тактов боя, после чего работает так же, как и *Cloaking Device*.

Hyper-Advanced Fields
Сверхмощные поля

Специальных технологий нет. Влияет на итоговый результат.

Расы

Каждая раса игры имеет достоинства и недостатки, что вынуждает играющего искать новые стратегические решения. Знание особенностей своей расы и ее противников совершенно необходимо для успеха в игре.

Alkari — летающие рептилии, когда-то входившие в империю Ориона, благодаря чему на их родной планете в изобилии встречаются артефакты. В схватках их корабли имеют защитный бонус +40%. Вид правительства — диктатура.

Bulrathi — большие человекоподобные медведи. Хорошо приживаются на планетах с высокой и нормальной гравитацией. Имеют бонус в 10% при наземных атаках и 20% при атаках кораблями. Вид правительства — диктатура.

Darlock — старая, как антаряне, раса, преуспевшая в шпионаже. Их разведчики на любых заданиях действуют на 20% эффективнее, чем прочие, а корабли необнаружимы на больших расстояниях. Вид правительства — диктатура.

Elerians — одна из наиболее воинственных рас. Имеет преимущество в 20 процентов при всех видах обороны и нападения. Армия состоит из одних женщин, в то время как мужчины обладают мощными телепатическими способностями, благодаря чему им известна структура всех звездных систем галактики. Вид правительства — феодализм.



Gnolams — человекоподобная раса, отличающаяся прекрасными способностями к торговле. Каждая единица популяции приносит дополнительно +1 единицу ВС за ход. Привычны к низкой гравитации и потому плохие солдаты: в наземных сражениях имеют отрицательный бонус —10%. Каким-то образом им всегда везет — они чудом избегают неприятных случайностей. Вид правительства — диктатура.

Humans — люди. Наиболее харизматическая раса. Хорошие торговцы и дипломаты. При контактах с другими расами имеют бонус +50%. Вид правительства — демократия.

Klackons — люди-насекомые. Каждый рабочий и фермер производит продукции на одну единицу больше, чем другие расы. Имеют унифицированное правительство. Однако узкий взгляд на мир создает им проблемы в творчестве и разработке новых технологий.

Meklars — киборги. Вместо одной единицы пищи потребляют половину единицы еды и половину единицы промышленной продукции. Каждый рабочий производит на 2 единицы продукции больше, чем у других рас. Автоматически ремонтируются корабли. Вид правительства — диктатура.

Mrrshan — гигантские тигры. Обладают высокоразвитыми инстинктами, в сражениях имеют бонус +50% в точности попадания из всех видов оружия. Родная планета богата минеральными ресурсами. Вид правительства — диктатура.

Psions — человекоподобная раса ученых. Каждый ученый «производит» на 2 единицы «научного материала» больше, чем другие расы. Кроме того, из доступных к исследованию тем на каждом уровне выбирается не одна, а все, чему способствует изобилие древних артефактов на их родной планете. Вид правительства — диктатура.

Sakkra — огромные рептилии. Скорость размножения в два раза выше, чем у других рас, и поиск жизненного пространства привел к тому, что они живут частично под землей. Каждый сельскохозяйственный работник приносит дополнительно одну единицу пищи. В наземных сражениях имеют преимущество в обороне +10%. Очень тупы и имеют отрицательный бонус в шпионаже −10%. Вид правительства — феодализм.

Silicoids — кристаллическая форма жизни, способная эффективно развиваться на любых планетах. Питаются минералами, к загрязнению окружающей среды равнодушны. Недостаток — пониженная скорость размножения. Кроме того, их необычная химия и экзотический внешний вид воспринимаются всеми другими расами с отвращением, что серьезно сказывается на дипломатическом престиже. Вид правительства — диктатура.

Trilarians — морская форма жизни, благодаря чему они прекрасно чувствуют себя на океанических и болотных планетах. Обладают способностью к межзвездным путешествиям даже при отсутствии сверхсветовых двигателей. При наличии же таких двигателей скорость их кораблей становится выше «нормы». Вид правительства — диктатура.

Структура хода

Во время игры эффективна следующая последовательность действий. Когда наступает ваш ход и заканчиваются все сражения с врагами, компьютер иногда выдает сообщения о завершении создания различных объектов. Отдайте приказы соответствующим колониям на новое строительство. Если были построены корабли-колонизаторы, направьте их к выбранным звездам. Так же необходимо распределить военные корабли.

Далее компьютер может сообщить, что закончено очередное научное исследование. Выберите новое направление развития науки.

Затем проверьте, хватает ли колониям еды (на главном экране число, показывающее наличие продуктов, не должно быть отрицательным). Проверьте, достаточно ли фрегатов для обмена продукцией между колониями. Если пищи мало, войдите в экран колоний (см. выше) и направьте часть населения «на картошку». Если возникла проблема с фрегатами, срочно начинайте их производство на планете с наиболее мощными производственными ресурсами.

Зайдите в экран колоний и посмотрите, где — кого — куда можно перераспределить. При избытке пищи (ее приход составляет более 10 единиц) можно отправить лишних фермеров на заводы. Если на какой-то планете ничего производить не требуется, рабочие перебрасываются на научные исследования. Если все нужные вам исследования уже завершены, направьте ученых на заводы. И так далее.

При увеличении населения компьютер обычно самостоятельно распределяет новых работников, поэтому желательно постоянно контролировать процесс развития колоний.

Стратегия победы
Корабли-убийцы убивают саму игру

Здесь мы рассмотрим стратегию победы в **Master of Orion 2** в самых тяжелых условиях.

Уровень сложности	Impossible.
Размер галактики	минимальный (столкновения начинаются в самом начале игры).
Уровень развития технологий	средний.
Число участников	два (можно и три-четыре).

При следовании нижеприведенной стратегии игра с данными установками проходится за полтора-два часа, и при этом набирается чуть более 300 очков.



Прелюдия

Основной принцип стратегии — достижение технологии **Temporal Physics** (физика времени), позволяющей построить **Time Warp Facilitator** (искривитель времени) и **Stellar Converter** (звездный конвертор) быстрее, чем это сделают конкуренты.

Год назад в игре **Ascendancy** нам встретилось такое оружие — плазмотрон, которое позволяло вести огонь по кораблям и планетам противника с любого расстояния, благодаря чему враг не мог оказать ощутимого сопротивления. Аналогичная ситуация происходит и с данной игрой. Трудно сказать, умышленный ли это шаг со стороны разработчиков или, наоборот, их просчет, но факт остается фактом. *Stellar Converter* позволяет уничтожать практически любой корабль, даже неимоверно экипированные звездолеты Антарян, с одного (!) выстрела. С первого залпа этим оружием можно взорвать и целую планету.

Для достижения максимальной поражающей способности боевых кораблей желательно также иметь возможность стрелять с помощью искривителя времени два раза за один ход, уничтожая при этом не один корабль противника, а два. Так как при проведении научных исследований вы можете выбрать только одну из научных технологий, то для получения пары *Facilitator — Converter* остается единственный выход — играть за расу ученых Psions, которая позволяет исследовать *все* возможности любого уровня научных исследований.

Итак, выбрав начальные настройки, возьмите себе расу «псионов» и приступайте к игре.

Дебют

Дебют игры стандартен для большинства стратегических игр подобного жанра. Главное — как можно скорее захватить дюжину более-менее пригодных для освоения планет. Конечно, лучше всего колонизировать богатые ресурсами планеты земного типа (*Gaia-UltraRich*), но таких в галактике может не быть вообще. Тем не менее сразу же направьте все людские ресурсы на строительство пары колонизаторских кораблей.

Достаточно освоить четыре-пять звезд, чтобы получить потенциальную дюжину колоний. Вы вполне сможете осуществить подобный маневр в начале игры практически вне зависимости от того, сколько рас конкурирует с вами.

ПОДСКАЗКА

Вам нужны не внутрисистемные корабли. Планеты, вращающиеся вокруг вашего Солнца, в начале игры и так никто не тронет. Здесь нужны корабли для заброски населения к далеким звездам, имеющим максимальное количество пригодных для жизни планет.

Как только в игре появится первый соперник, постарайтесь добиться у него аудиенции. Предложите ему мир или заключите договор о ненападении. Враг может потребовать контрибуцию (например, 10% дохода или научное достижение) — отдайте. Главное: стремитесь как можно дольше сохранять видимость мира.

Иногда встречаются особо агрессивные и нахальные расы, которые так и норовят объявить вам войну. В любом случае они обычно сначала просят отступного, и, если их жадность не простирается до желания получить целую колонию, то с ними можно идти на мировую.

ВНИМАНИЕ

С контрибуцией связан один интересный момент. Дело в том, что программа не проверяет знак, стоящий перед «прибылью». Так, если вместо прибыли вы имеете на каждом ходу убытки размером 50 ВС, то противник от такой «контрибуции» получит убыток 5 ВС!

После того как вы взяли под контроль несколько звездных систем, начинайте строительство планетолетов для колонизации планет внутри каждой системы. Когда же колонизируете все запланированные для будущей империи планеты (как уже говорилось, 10—12 шт.), начинается второй этап игры. В эти планеты надо вцепиться мертвой хваткой и впустую не жертвовать ни одной из них.

Ранний миттельшпиль

Теперь ваша задача — максимально быстрыми темпами создать мощную промышленную базу для дальнейшего развития. Выделите на полевые работы такое количество фермеров, которое позволит иметь на каждом ходу избыток пищи 5—7 единиц. Остальных людей распределите так: в каждой колонии, где остался незанятым только один человек, сделайте его рабочим. Если их двое или трое — одного из них переквалифицируйте в ученого. Если четверо или больше — в ученые направьте двоих.

Исследования желательно осуществлять по следующей схеме. Сначала надо построить космические корабли. Для этого исследуйте *Engineering* — *Advanced Engineering* из области *Constructions*, двигатель получите с помощью *Nuclear Fission* из раздела *Power*, в химии (*Chemistry*) исследуйте базовые принципы (*General*). Дополнительно для возможности межзвездных полетов надо получить в свое распоряжение базовые технологии таких научных направлений, как компьютеры (*Computers*), физика (*Physics*) и силовые поля (*Force Fields*).

К этому моменту первые корабли должны быть построены и отправлены в глубокий поиск. Соответственно, должны быть захвачены первые колонии. Что надо сделать в первую очередь? Правильно, накормить людей. Для этого предназначена генетическая (*Genetics*) технология под названием *Astro Biolo-*



gy. С ее помощью вы сможете строить гидрофермы, стабильно приносящие местным колонистам более-менее съедобную пищу. Далее исследуйте технологию этого же направления *Advanced Biology*, благодаря которой сможете строить центры клонирования, резко ускоряющие рост населения.

Теперь пора подумать о науке. Пока население потихоньку прибывает, ученым стоит исследовать компьютерные оптические технологии *Optronics*, которые позволяют строить исследовательские лаборатории *Research Labs*. Благодаря им скорость научных исследований начнет возрастать, и теперь можно закладывать промышленную базу. Исследуйте *Advanced Construction* из направления *Constructions*. Автоматические заводы существенно повысят выдачу продукции «на гора». Организуйте цикл поочередного исследования технологий из следующих областей науки.

- Социология (*Sociology*). Ее различные отрасли повышают эффективность работы всех ваших жителей (исследуйте социологию до методик обучения *Teaching Methods*, дальше не надо).
- Компьютеры (*Computers*). С их помощью ученые думают значительно быстрее. Исследуйте данную технологию до кибертроники (*Cybertronics*), позволяющей строить автоматические лаборатории *AutoLabs*, работающие без участия живых существ.
- Генетика (*Genetics*). Исследования в этой области завершите разработкой макрогенетики (*Macro Genetics*), резко повышающей выработку пищи и улучшающей климат планеты.
- Физика (*Physics*). Это основа всех исследований, дающая новые технологии для обороны империи. Кульминацией ее должна стать технология *Temporal Physics* (физика времени), но это произойдет только на следующем этапе игры.
- Строительные технологии (*Constructions*). Для увеличения объема корабля понадобится *Capsule Construction*, для строительства звездной базы — *Astro Engineering*, для роботизированных заводов — *Robotics*. Корабли класса Titan позволено строить при исследовании технологии *Astro Construction*. Завершите строительную науку исследованием технологии ускоренных производств *Advanced Manufacturing*, которая даст вам *Automated Repair Unit* — устройство автоматического восстановления корабля во время боя на каждом ходу.

Остальные технологии пока не трогайте. Например, большинство отраслей энергетики (*Power*) в игре вообще не нужны.

После того как вышеприведенные технологии будут исследованы и планеты начнут работать с максимальной эффективностью, можно переходить к созданию армии.

Поздний миттельшпиль

На первых порах армия потребуется только для обороны. Вступать ни в какие конфликты не надо, просто необходимо учесть, что ряд рас рано или поздно начнет с вами войну, невзирая на контрибуции, поэтому мощные оборонительные сооружения окажутся как нельзя кстати. Продолжайте поочередно исследовать незавершенные технологии (это развитие *Constructions* до автономных заводов и физика, с помощью которой можно строить новые виды оружия).

Параллельно создавайте и совершенствуйте наземные и звездные базы и стройте в большом количестве маленькие корабли с мощным вооружением (обычно это наилучшие достижения из области физики). Стоят они недорого, производятся быстро и в сочетании с мощной базой идеально подходят для обороны.

На этом этапе можно существенно снизить число ученых и перевести их в рабочие, так как автоматические лаборатории будут самостоятельно приносить большое количество «научных» единиц.

Противник, если начнет с вами войну, будет атаковать часто, но малыми силами. Даже если на вас нападет 5—7 кораблей, с ними без труда справится одна база. Но по мере исследования врагом новых технологий его корабли будут становиться все мощнее, и одной базой, даже оснащенной самым совершенным оружием, вам уже не обойтись. Большое количество (несколько десятков) малых защитных кораблей способно оказать силам противника решительный отпор благодаря распылению его огня по множеству целей и возможности за один ход нанести несколько десятков мощных ударов.

Итак, делайте ставку на оборонительную тактику. Интересно, что значительную часть времени противник упорно атакует одну конкретную планету, поэтому позаботьтесь в первую очередь об ее укреплении. Но будьте готовы и к неожиданной атаке на другие планеты, поэтому оборона должна быть не только мощной, но и мобильной. Помните: сейчас самая главная задача — это достижение технологий раздела *Temporal Physics* (физика времени).

Не тратьте время на подготовку разведчиков. Надежной защиты от агентов врага они не дадут, а лишь приведут к распылению усилий и обострению отношений. Чужие расы все равно будут красть некоторые ваши технологические секреты, хотя реальной отдачи от этого они не получат (компьютер слишком туп).

Эндшпиль

Наконец-то *Temporal Physics* (физика времени) исследована. Переводите всех ученых в рабочие и начинайте строить корабли класса Titan размером Large с оборудованием *Time Warp Facilitator* и *Stellar Converter* (больше на эти корабли ничего не влезет). Научные единицы, генерируемые лабораториями ав-



томатически, направьте на исследование новых средств защиты из области силовых полей. Поочередно с *Force Fields* занимайтесь исследованием химии (*Chemistry*) для достижения технологии молекулярного управления, дающей возможность перемещаться по галактике независимо от расстояния между звездами.

При достижении класса защиты X немедленно обновите проект своего корабля.

Через 5—10 космических лет будет построен первый «корабль-убийца» (назовем его так из-за высокой разрушительной мощи оружия, неадекватной идеологии самой игры). Пока не начинайте войну с другими расами, дождитесь более-менее постоянного производства «кораблей-убийц» на своих базах, тем более что время их создания будет постепенно снижаться благодаря специализации производства.

Пошлите первого «убийцу» на захват Ориона, если он еще не взят под контроль другой расой, что маловероятно, так как Звездный Страж, охраняющий Орион, слишком силен для ваших конкурентов, отстающих в технологическом развитии. Звездный Страж уничтожается с первого раза с помощью двойного залпа из *Stellar Converter*. Теперь в вашем распоряжении оказывается Орион, где помимо огромной и очень богатой планеты вы найдете сверхмощный боевой корабль (хотя он все равно уступает вашему по разрушительной мощи).

Теперь осталось решить, чем завершать игру. Если вам здорово насолили другие расы, требуя контрибуции, постоянно атакуя и разрушая ваши планеты, то можно завершить игру уничтожением всех конкурирующих рас. Для этого, помимо корабля с Ориона, вам потребуется еще от двух до пяти «кораблей-убийц». Эту группу направляйте в любую звездную систему и начинайте войну. Лучше выбрать звезду с наиболее богатыми планетами. К этой системе начнут подтягиваться силы противника, но так как это будет происходить с интервалами в ход-два, то в каждой схватке вам будет противостоять не более 5—7 кораблей, уничтожаемых одним ударом.

При атаке планет противника необходимо придерживаться правила: «Пленных не брать!» Раса, которая терпит поражение, может запросить пощады и предложить капитуляцию — не соглашайтесь. Дело в том, что экономика ваших конкурентов может быть очень неэффективной, а с учетом ассимиляции появление в Империи чужих колоний со слабой экономикой приведет только к подрыву финансового положения.

Планеты уничтожаются с помощью *Stellar Converter*. При атаке выберите кнопку *Destroy* и насладитесь зрелищем планеты, разрываемой на тысячи маленьких астероидов.

Таким образом вы без проблем изничтожите все планеты враждующих рас. Имейте в виду, что ряд звездных систем может оказаться на расстоянии более 12 парсеков от ближайших доступных вам систем. Для того чтобы добраться в самые сокровенные уголки галактики, необходимо исследовать технологию молекулярного управления (*Molecular Control*) из области химии.

При желании можно растянуть удовольствие, особенно если вы играете на большой карте со множеством рас. Установите жесткую диктатуру, объявите войну всем, не принимайте никаких послов, подавите экономику соперников и установите над ними полный контроль (не захватывая и не уничтожая полностью). Каждую звездную систему должны контролировать два-три «корабля-убийцы», не позволяющие противнику создавать свои корабли. Захватите наиболее «лакомые» планеты и потихоньку исследуйте оставшиеся технологии. При этом внимательно следите, не сможет ли кто-нибудь из недобитых рас случайно исследовать или украсть технологию *Stellar Converter*. Такую расу следует немедленно стереть с игрового поля.

ПОДСКАЗКА

Бывает, что у корабля выведена из строя система ведения огня и Stellar Converter не работает. Все равно оставьте такой корабль в боевой группе, потому что эта его «вроде бы поломанная» установка прекрасно работает при уничтожении планет.

Не ведите тактические сражения в режиме *Auto*, потому что компьютер почему-то никогда не использует *Stellar Converter*!

Рано или поздно все расы захотят избрать правителя. Так как единственная разумная кандидатура — это вы (несогласных в паузах между выборами надо отстреливать), то игру можно завершить «мирным» путем — победой на «демократических» выборах.

Не исключено, что первый этап игры вы пройдете без потерь (иногда попадаются неагрессивные соперники). В таком случае игру можно завершить еще гуманнее. Как вы помните, в первой версии **Master of Orion** остался в живых Антарес, злобный главарь жестокой расы из другой галактики, периодически засылающий к вам свои рейдеры. Теперь у вас есть прекрасная возможность свершить благородную месть. Только учтите: силы Антареса очень велики, и вам потребуется не менее 10—15 кораблей (вместе с «орионцем»), чтобы разгромить Антарес.

Количество сторожевых кораблей у врага пропорционально времени, прошедшему с начала игры. Чем дольше вы играете, тем больше кораблей он сможет построить. Если будете придерживаться стратегии, изложенной у нас, то к моменту создания флота «кораблей-убийц» Антарес сможет построить примерно семь кораблей, среди которых будет один очень неприступный. Кроме того, вражью планету будет охранять мощнейшая звездная база. Ее необходимо уничтожить первым делом, так как каждый ее залп способен «гасить» один-два ваших корабля. Затем беритесь за самый большой корабль антарян. Результатом итогового сражения станет гибель примерно 80% вашего личного состава и захват Антареса.

В награду получите приятный мультипликационный ролик, повествующий об уничтожении мрачного замка противного Антареса вместе с его одиозным правителем. К сожалению, этот финал не оставляет ни малейшего сомнения в том, что продолжения этой игры мы больше не увидим.

Заключение

Итак, в **Master of Orion 2** имеется точно такой же просчет сценаристов, как и в **Ascendancy**. Там были плазмотроны, здесь — звездный конвертор, разрушающий почти любой корабль или планету с первого раза. Достижение технологии управления временем становится целью игры и лишает ее сбалансированности. Исключить возможность исследования этой технологии невозможно, поскольку другие расы могут достичь ее раньше вас. Из-за этого просчета **Master of Orion 2** в некоторых партиях выглядит даже слабее своего предшественника — **Master of Orion**.

Тем не менее при игре на высоких уровнях сложности за другие расы (не Psions) вам уже не удастся получить существенного преимущества. Мы описали здесь стопроцентную методику выигрыша, а чтобы получить наслаждение от игры, вы можете попробовать найти свои пути к победе.

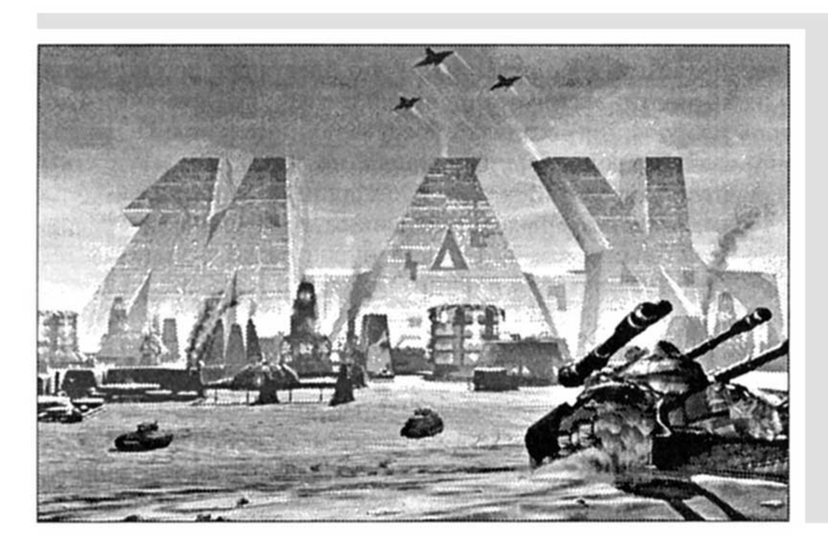
Пользуясь вышеприведенной стратегией, вы почти всегда будете выигрывать у любых враждебных рас, но тем не менее для определенного круга любителей нельзя не привести финт-коды к данной игре.

ФИНТ-КОДЫ

Во время игры при нахождении в главном экране нажмите клавишу Alt и, не отпуская ее, введите одно из следующих слов:

EINSTEIN	*получение всех технологий;*
ISEEALL	*получение подробной информации о каждой из рас, включая вашу;*
MOOLA	*получить 1000 BC (снижает итоговый счет);*
MENLO	*завершение текущего исследования;*
SCORE	*показать текущий счет.*

И да будет он самым большим!



strategy



1996

M.A.X.

Разработчик: **Interplay**
Издатель: **Interplay**

Требования к системе

Операционная система	***DOS от 5.0 или Windows 95***
Процессор	***486 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***SVGA***

Первая военно-стратегическая игра реального времени появилась еще в 1985 году. Она называлась «NetherEarth», работала на восьмиразрядных компьютерах и «держалась» целых пять лет. Ее сменила ***Dune 2****, которая работала уже на IBM PC AT и «держалась» не меньше.* ***M.A.X.*** *продолжает дело своих славных предшественников в третьем поколении и, наверное, будет радовать нас еще многие годы.*



Введение

M.A.X. (Mechanized Assault & eXploration) — это блестящее продолжение **Dune 2**. Несмотря на активную эксплуатацию идей пятилетней давности (добывай ресурсы, строй сооружения, создавай боевую технику и воюй), до сих пор успешно клонировать родоначальника жанра не удавалось. **Warcraft** слишком сильно уходит в тематику фэнтэзи, **Command & Conquer** — ближе к тактическим играм, а с некоторых пор версии этих игр начали превращаться в наборы головоломных миссий, где все опирается не столько на навыки военного руководства и организации боя, сколько на решение искусственно созданных загадок. Особенно ярко это выразилось в последних миссиях **Warcraft 2**, когда горстке солдат противостоят огромные армии противника, и необходимо просчитывать буквально каждый шаг, чтобы найти путь к победе. В **Red Alert** вообще появились миссии, характерные для игр адвентюрного жанра. Там встречаются и блуждание по лабиринтам, и поиск тайников. Идея равного стратегического противоборства и масштабных сражений в этих играх начала теряться.

...И вот появляется **M.A.X**. Игра включает в себя лучшие наработки, придуманные в последние годы продолжателями дела *Дюны*. Прекрасная масштабируемая графика высокого разрешения заслуживает высочайшей оценки. Великолепно проработано музыкальное сопровождение, но самое главное — отлично реализована идея стратегического противоборства. Задействованы все стихии — и земля, и море, и воздушный океан. Умеренное число ресурсов (металлическое сырье, нефть-топливо и золото) вносит в игру дополнительную сложность, которая только повышает интерес к игре. Количество видов боевой техники и сооружений достаточно велико, но не перегружает игру, предоставляя человеку возможность ведения сражений самыми разными способами.

Миссии игры также заслуживают высокой оценки. В силу разнообразия боевой техники (как в жизни) это сложные военные противоборства, когда вам надо не искать какой-то надуманный сценаристами искусственный путь к победе, а просто вести настоящую войну. Собирать ресурсы, готовить армию, обороняться и атаковать.

Конечно, в некоторых миссиях есть нюансы, облегчающие их прохождение, но все они выполнены в стиле, максимально приближенном к реальным военным действиям. Поэтому **M.A.X.**, безусловно, придется по вкусу любителям хороших стратегических игр.

К недостаткам игры можно отнести несколько тяжеловесный интерфейс и долгое ожидание хода компьютера. Зато воюет он на высших уровнях сложности отменно. Высокий уровень искусственного интеллекта игры очевиден. Сопротивляться ему, даже если у вас преимущество, очень и очень трудно.

Предыстория

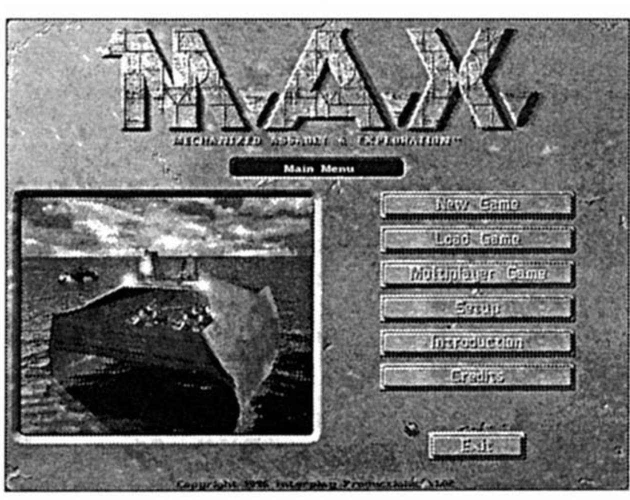
В далеком будущем за право колонизации планет сражаются восемь могущественных Кланов. Каждый из них обладает мощнейшей техникой и в чем-то имеет преимущества перед другими. Земля давно погибла, а оставшиеся в живых Лидеры кланов решили пожертвовать своим мозгом, чтобы продолжить борьбу за выживание: способность командовать в условиях ожесточенной военной конкуренции лежит за границами физических возможностей человека. Поэтому мозг Лидера изымается из тела (все это очень наглядно показывается во вводном мультфильме) и устанавливается в сложнейшее компьютерное устройство, в результате получается киберстанция, способная управлять роботизированным войском.

Кстати, этот мотив не так далек от действительности, как могло бы показаться на первый взгляд. Ведь в компьютерной игре все решения принимает исключительно ваш мозг, и управляете вы теми самыми роботами, о которых идет речь. Так что, если хотите познакомиться с одним из величайших Лидеров, посмотрите в зеркало.

Главное меню программы

Запустив игру, вы попадаете в главное меню:

- **New Game** — вызов меню настройки новой игры;
- **Load Game** — загрузка ранее отложенной партии;
- **Multiplayer Game** — запуск сетевого варианта программы;
- **Setup** — установка и настройка музыкального сопровождения;
- **Introduction** — просмотр анимационного ролика;
- **Credits** — информация о разработчиках;
- **Exit** — выключение игры.



Главное меню программы.

Меню новой игры

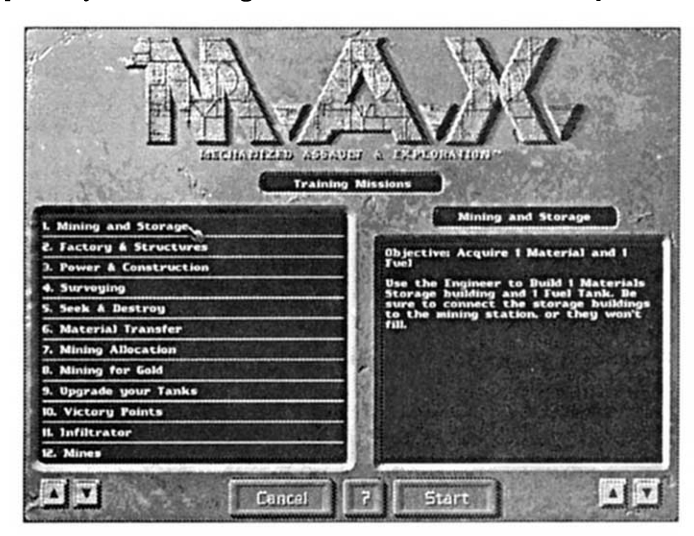


Пункт **New Game** главного меню позволяет выбрать характер игры:

- **Training Missions** — переводит вас в режим тренировочных миссий. Этот режим можно рекомендовать для первичного знакомства с программой;
- **Stand Alone Missions** — открывает доступ к 24 отдельным миссиям. Если у вас ограничено время, можете сыграть в одну из миссий, выбрав ее по вкусу;
- **Custom Game** — режим для творческих личностей. Здесь можно перенастроить многочисленные игровые параметры и получить свой, уникальный вариант игры;
- **Custom Scenarios** — набор миссий для игры по сети;
- **Campaign Game** — если у вас нет проблем со временем для общения с игрой, то можете разыграть «кампанию», состоящую из девяти миссий;
- **Tips** — раздел полезных советов и подсказок;
- **Cancel** — возврат в главное меню.

Управление программой

Для ознакомления с системой управления игры лучше всего пройти 15 тренировочных миссий. Выберите пункт **Training Missions** в меню новой игры.

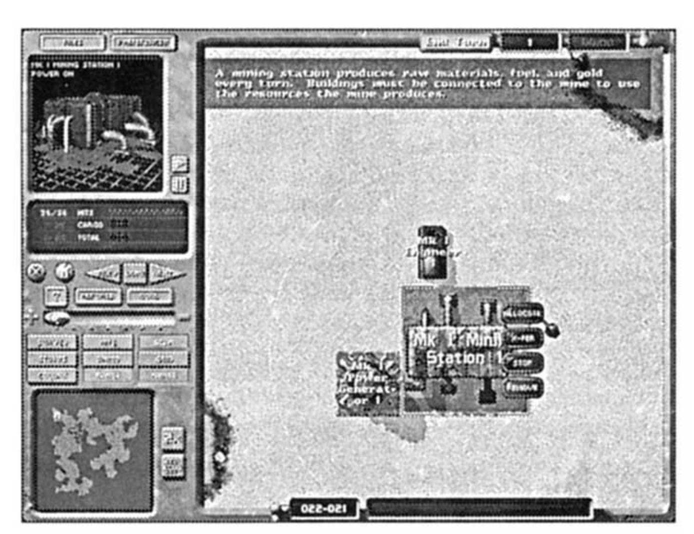


Режим исполнения тренировочных миссий.

В левой части экрана расположен список миссий. Начать лучше всего с первой, по порядку. Выделите первую миссию мышью и нажмите кнопку **Start**. Вы попадете в окно настройки параметров игры.

В колонке **Computer Opponent** выбирается сила компьютерного оппонента. Самый слабый уровень — *Clueless*, самый сильный — *God*. В разделе **Turn Timers** устанавливается время на размышление для игроков, участвующих в сетевой игре. В колонке **Play Mode** пункт *Turn Based* означает прохождение игры в режиме чередования ходов. Пункт *Simultaneous Moves* — имитация одновременной игры. На самом деле это все равно игра в режиме чередования ходов, только в замаскированном виде. Здесь ответ противника придет не через две-три минуты (на самом высоком уровне сложности), а секунд через пятнадцать. Но при этом сама игра начинает заметно тормозить.

Закончив настройку сеанса и нажав кнопку **Done**, вы переходите к избранной миссии.

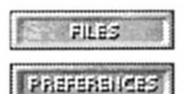


Основной рабочий экран программы.

В правой части экрана расположена локальная карта местности. На ней располагаются стационарные объекты и мобильная техника. Любой объект можно выделить щелчком мыши. Двойным щелчком вызывается *локальное меню* выделенного объекта. Особенно приятно, что карту можно динамически масштабировать с помощью специальной линейки.



В левой верхней части экрана расположены кнопки:



FILES — вызов окна для сохранения/восстановления игры;

PREFERENCES — вызов окна настройки текущих параметров игры.





Под ними расположено информационное окно текущего выделенного объекта. С помощью двух кнопок справа от него можно запустить анимационный ролик, который покажет данный объект в динамике.

Ниже приводится информация о состоянии выделенного объекта. Основной является запись *Hits*, характеризующая «жизнеспособность» объекта. Когда число в этой строке снижается до нуля, объект считается уничтоженным.

Кнопка предназначена для центрирования карты относительно текущей выбранной машины. Кнопка — для включения режимов *Name* и *Scan* (см. ниже).

Кнопки **Prev** и **Next** позволяют переходить к предыдущей или последующей боевой единице. Нажав на кнопку **?**, вы включаете справочный режим. Если после этого щелкнуть левой кнопкой мыши на любом месте игрового поля, можно получить о нем исчерпывающую информацию. Подробную информацию обо всех боевых единицах можно получить нажатием кнопки **Reports**. Кнопка **Goal** позволяет просмотреть боевое задание текущей миссии (если вы его подзабыли).

Набор кнопок в центре управляющей панели предназначен для показа различных характеристик ваших игровых объектов:

Survey отображает ресурсы на карте;

Hits графически индицирует состояние текущего объекта (в виде зеленой полоски). Чем длиннее полоса, тем лучше состояние;

Scan графически показывает радиус обзора (сканирования) данной боевой единицы;

Status показывает направление стрельбы выбранной боевой единицы и количество выстрелов, которые можно сделать до конца хода;

Ammo отображает наличие боеприпасов;

Grid выводит вспомогательную координатную сетку;

Colors выделяет свои и вражеские объекты разным цветом;

Range показывает дальность стрельбы;

Names выводит названия объектов.

В левом нижнем углу расположена глобальная карта. Ее можно увеличить в два раза с помощью кнопки . Кнопка предназначается для показа на глобальной карте только боевых единиц противника (без сооружений).

В верхней центральной части экрана находится кнопка **End Turn** — передача хода компьютеру. Правее ее выводится число ходов, прошедшее с начала миссии, а еще правее — время, затраченное на текущий ход.

Тренировочные миссии

Миссия 1

Вам надо с помощью инженерной машины («инженера») построить два склада — топливный и сырьевой. Не выключайте режим *Names*, пока не ознакомитесь с внешним видом игровых объектов.

Каждый объект, будь то стационарное сооружение или мобильная боевая единица, имеет свое собственное *локальное меню*. Оно вызывается двойным щелчком кнопки мыши на объекте. Вызовите *локальное меню* «инженера» и выберите пункт *Build*. В крайнем правом списке появившегося экрана выберите объект, который хотите построить. Скорость строительства зависит от величины средств, которые вы готовы в него инвестировать. Для этого предназначены три кнопки **Build ×1**, **Build ×2**, **Build ×3** (нормальная скорость, удвоенная и утроенная соответственно). В колонке *Turns* указывается число ходов, оставшихся до окончания строительства, а в колонке *Cost* — стоимость строительства. После того как вы выбрали объект и установили скорость его создания, нажмите кнопку **Done**. Для отказа от строительства служит кнопка **Cancel**.

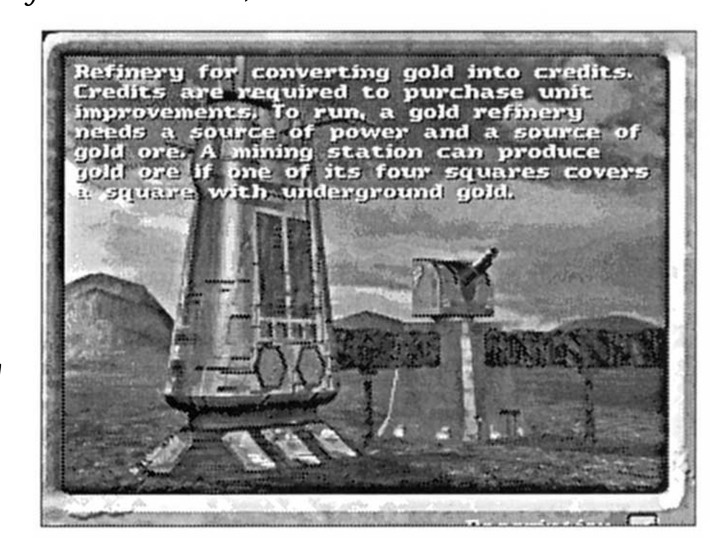


Локальное меню инженерной машины. Выберите сооружения, которые хотите построить.

Выделите «инженера» мышью. Для перемещения объекта достаточно указать ему конечную цель. Объект переместится на столько клеток, на сколько сможет до окончания хода. Для атаки достаточно указать цель обстрела. Переместите инженерную машину в точку, соприкасающуюся с одним из сооружений базы. Вызовите *локальное меню* машины и выберите для строительства сначала объект *Materials Storage Unit — склад сырья*. Дождитесь его создания, а затем таким же способом постройте *Fuel Storage Unit — хранилище топлива*.

Миссия 2

Инженерная машина должна построить стационарную пулеметную установку (*Gun Turret*), а строительная машина («конструктор») — завод по производству легкой техники (*Light Vehicle Plant*).



Золотоперерабатывающая фабрика создается с помощью строительной машины и для работы требует электроэнергию и источник сырья – Mining Station.

Методика строительства остается прежней — действуйте с помощью *локального меню*. Не исключены редкие атаки противника.

Миссия 3

«Инженер» должен построить электрогенератор (*Power Generator*), необходимый для нормального функционирования базы, а «конструктор» в это время займется строительством сначала завода по производству легкой техники, а потом и завода по производству тяжелой техники (*Heavy Vehicle Plant*). Как только будет построен первый завод, на нем надо произвести три моторазведчика (*Scouts*). Для этого вызовите *локальное меню* завода и там выберите пункт *Build*. Появится экран производства новых боевых единиц.



Производственное меню судоверфи (Shipyard).

В правом списке указана техника, которая может выпускаться заводом. В левом нижнем окне — технические характеристики выбранного объекта. В правом нижнем углу расположена кнопка **Build**, которая добавляет текущий выбранный объект в список техники для производства (в центре экрана). Флажок **Repeat** позволяет организовать бесконечный цикл производства объектов, находящихся в списке. Если этот флажок не включен, то по окончании производства последнего заказа завод остановится и будет ждать новой команды. Можно также установить скорость производства с помощью кнопок **Build ×1 ×2 ×3**, как мы это делали при строительстве стационарных сооружений.

Начать производство техники можно с помощью кнопки **Done**. Отказаться — с помощью кнопки **Cancel**.

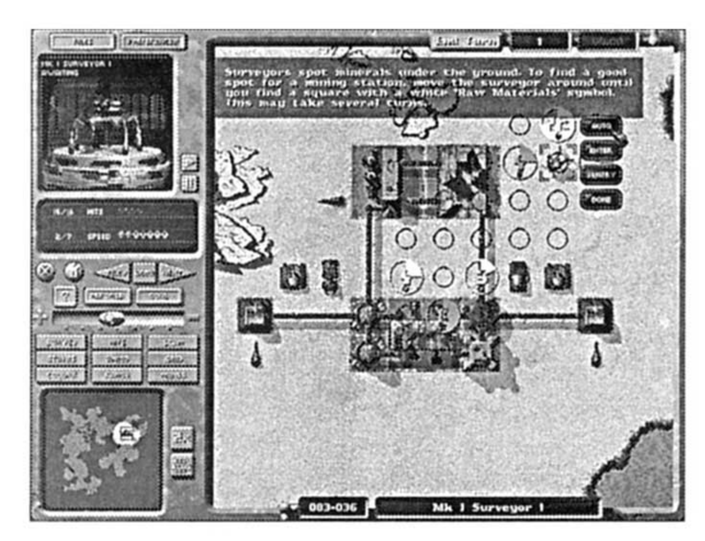
Миссия 4

Здесь вам предстоит обучиться розыску полезных ископаемых и организации работ по их добыче. Выберите геологоразведочную машину (*Surveyor*). На экране появится отображение текущего распределения ресурсов в исследованных этой машиной областях (см. рис. на следующей странице).

Черные кружки означают местность, непригодную для добычи полезных ископаемых. Белые цифры отображают залежи сырья (чем больше цифра, тем богаче залежи). Зеленые цифры — залежи горючего, желтые — залежи золота. Найдите место с хорошими залежами сырья и подгоните туда строительную машину.

Начните строительство шахты (*Mining Station*), при этом имейте в виду, что шахта занимает четыре клетки. Одна из клеток шахты обязательно должна на-





Экран геологоразведочной машины Surveyor.

крыть область с залежами сырья. Одновременно с помощью «инженера» постройте транспортную цепочку (*Connector*), соединяющую шахту с главной базой. Без этого ваша шахта никаких ресурсов не добудет.

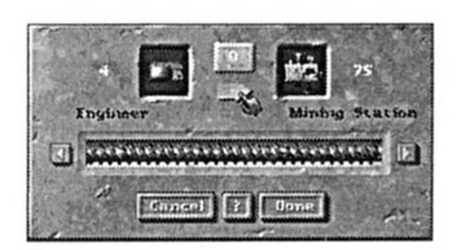
Миссия 5

С помощью нескольких моторазведчиков вы должны найти и уничтожить вражескую шахту. Методика проста: выберите группу боевых единиц (охватив их прямоугольником с помощью мышки при нажатой левой кнопке). Управление такой группой осуществляется так же, как и одной отдельной машиной.

Попутешествуйте по карте. Если увидите соперника, атакуйте всей группой. Когда найдете шахту, расстреляйте.

Миссия 6

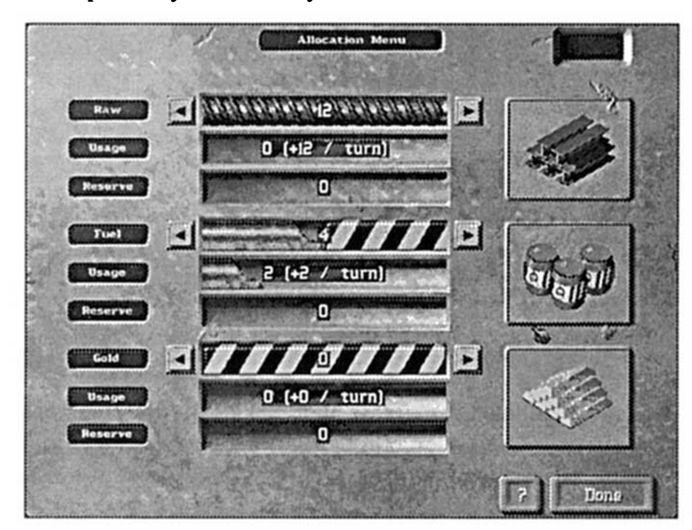
Здесь вы должны научиться передавать мобильным строительным установкам сырье со стационарных шахт. Для этого подгоните «инженера» к коннектору, соединяющему шахту с базой, вызовите *локальное меню* и выберите пункт *X-Ref*. Затем переместите курсор на шахту, от которой хотите получить сырье, и щелкните кнопкой мыши. На экране появится окно обмена сырьем между шахтой и инженерной машиной.



В этом окне надо задать количество единиц сырья и направление обмена (на шахту/с шахты). Нажмите кнопку **Done**, и сырье перегрузится в бункеры инженерной машины.

Миссия 7

Обучение процессу балансировки добычи ископаемых на шахте. Цель миссии — строительство стационарной пулеметной установки.



Меню Allocation. С его помощью производится настройка шахты на добычу тех или иных полезных ископаемых.

Вызовите *локальное меню* шахты, выберите пункт *Allocate* и в появившемся окне отрегулируйте производство сырья. Уменьшите уровень его добычи и повысьте интенсивность выкачивания топлива. Нажмите кнопку **Done** и подождите один-два хода. Ваши машины смогут заправиться горючим, после этого отдайте «инженеру» приказ построить стационарную пулеметную установку.

Миссия 8

Вы должны найти залежи золота, построить шахту для добычи и фабрику для очистки (*Gold Refinery*), после чего начать добычу. Для этого шахту придется настроить так, как было описано в предыдущей миссии. Шахта начнет работать только после того, как вы создадите электрогенератор. Не забывайте соединять свои объекты коннекторами.

Миссия 9

Модернизация (апгрейд) танков. Вызовите *локальное меню* золотодобывающей фабрики и выберите пункт меню **Buy Upg** (*оплатить апгрейд*). Затем укажите мышью на танк (он должен располагаться рядом с фабрикой), и на экране появится экран модернизации военной техники (см. рис. на следующей странице).



Экран модернизации военной техники. Ее можно провести, если есть свободные деньги.

В левом списке выберите тип техники, предназначенной для модернизации, при этом в списке тактико-технических характеристик (ТТХ) данного объекта появятся его текущие параметры. Те из них, которые можно улучшить, отмечены светлыми стрелочками. Список ТТХ приведен в *Приложении*.

После оплаты модернизации (для этого колонка *Credit* не должна быть пустой, то есть шахта должна добыть хоть немного золота) нажмите кнопку **Done**, и ваш танк будет улучшен.

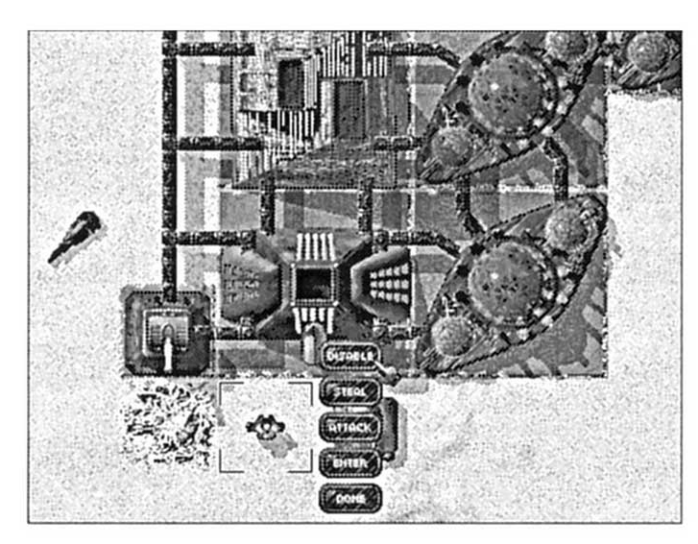
Миссия 10

Она посвящена строительству жилых зданий (*Habitat*) и экологических сфер (*EcoSphere*). С помощью строительных машин вы должны построить несколько жилых домов и экосфер, после чего запустить их в работу. Для этого вызовите их *локальное меню* и выберите пункт **Start**.

Миссия 11

В игру вступают инфильтраторы (*Infiltrators — всепроникающие*). Это такие суперкиборги, оснащенные самым совершенным противорадарным переносным оборудованием, делающим их невидимыми для вражеской техники. Засечь их могут только рядовые солдаты (*Infantry*). Инфильтраторы могут без проблем подходить к вражеской технике и сооружениям и отключать их на время или захватывать. Правда, есть определенная вероятность неудачной попытки захвата или отключения. При этом инфильтратор становится видимым для противника и обычно сразу же уничтожается.

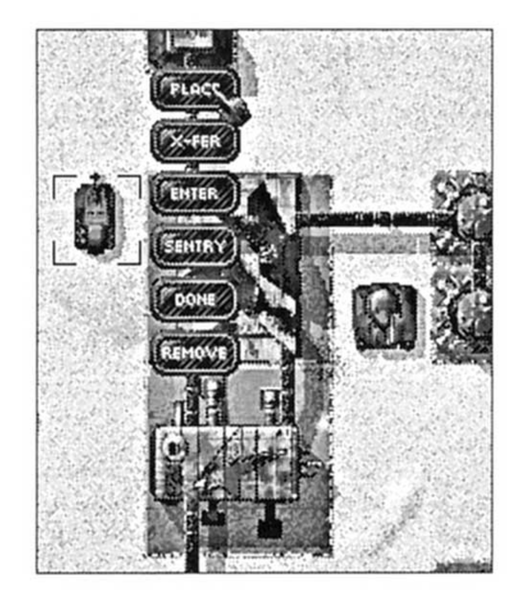
Постройте тренировочный центр (*Training Hall*). Подготовьте в нем инфильтратора — для противника он уже невидим.



Инфильтратор готов к бою. В его локальном меню можно выбрать боевой приказ.

Как только к вашей базе подползут танки вражеского клана, подведите инфильтратора вплотную к одному из них и выберите в его *локальном меню* пункт *Steal* (*похитить*). Теперь щелкните кнопкой мыши на вражеском объекте, и он должен перейти под ваше управление. При желании потренироваться в стрельбе можете с помощью пункта *Disable* — обездвижить одиночную машину и спокойно ее расстрелять.

Миссия 12



Хорошая военная игра, претендующая на полноту имитации военных действий, не обходится без мин. Так и в **M.A.X.** — в двенадцатой миссии вам необходимо научиться создавать минные поля. Для этого требуется машина-миноукладчик (*Mine Layer*).

Постройте ее на заводе, подгоните к месту, где планируете расставлять мины, и вызовите *локальное меню*. В нем выберите пункт *Place* (*установить*). Теперь укажите точку перемещения, миноукладчик поедет к ней, оставляя за собой полосу установленных мин. Эти мины не действуют на ваши объекты. С помощью миноукладчика вы можете также снимать мины и перевозить их в новое место.

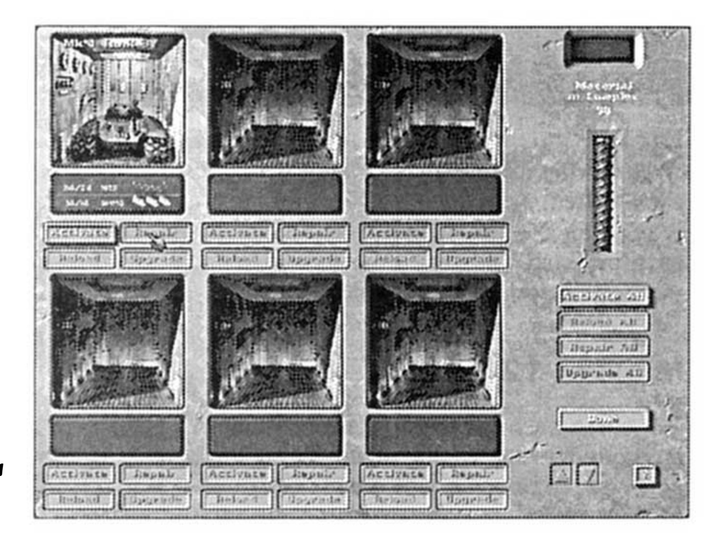


Миссии 13 и 14

А как же пополнить запас мин в миноукладчике? Этому вас научат тринадцатая и четырнадцатая тренировочные миссии. Здесь вам придется загонять технику в депо (*Depot*), где происходит ее ремонт и загрузка боекомплекта. Выберите депо, вызовите его *локальное меню*, в нем выберите пункт *Load* (*загрузить*) и переместите курсор на машину, требующую обслуживания. Щелкните кнопкой мыши, и она заедет в депо. Таким образом вы можете обслуживать в депо сразу несколько объектов.



Теперь снова вызовите *локальное меню* депо и там выберите пункт *Activate*. На экране появится окно, отображающее ход обслуживания и ремонта техники.



В депо несколько свободных ячеек. Здесь одновременно может обслуживаться до шести боевых машин.

В ячейках депо показана обслуживаемая техника. Кнопка *Activate*, расположенная под каждой из ячеек, означает выпуск объекта из депо, кнопка *Repair* — восстановление поврежденного объекта, *Reload* — загрузку боеприпасов (или мин), *Upgrade* — обновление техники в соответствии с последними достижениями научной мысли.

Миссия 15

Научные исследования — тема пятнадцатой, последней тренировочной миссии. В **M.A.X.** исследования организованы максимально просто и понятно. Вы можете построить неограниченное количество лабораторий и распределить их усилия по совершенствованию любых тактико-технических характеристик. Для этого вызовите *локальное меню* лаборатории, выберите пункт **Research**, и на экране появится окно возможных исследований.

Для каждой из проблемных тем, указанных в колонке *Topics*, вы можете задать количество лабораторий (в колонке *Labs*), которые будут заниматься совершенствованием того или иного параметра военной техники. В колонке *Turns* указывается число ходов, необходимых для повышения данного параметра на число пунктов, указанное в колонке *Topics*. Выбрав желаемые направления исследований, нажмите кнопку **Done**. Исследования начались. Дождитесь повышения какого-нибудь показателя на 10 процентов, и миссия закончится.



Итак, в тренировочных миссиях вы ознакомились практически со всеми аспектами системы управления игрой. В **M.A.X.** имеются еще воздушные и морские силы, но методика управления ими ничем не отличается от управления наземной техникой. Подробное описание игровых объектов и сооружений вы найдете в Приложении, которое рекомендуем обязательно просмотреть, прежде чем начинать воевать всерьез.

Кампания

Режим кампании (*Campaign*) состоит из девяти миссий, в каждой из которых вы вступаете в крупномасштабное столкновение с одним из враждебных кланов. Все миссии построены так, что вы можете проходить их самыми разными способами благодаря наличию в **M.A.X.** множества разнообразной боевой техники. Тем не менее общие рекомендации по прохождению каждой миссии все-таки можно сделать.

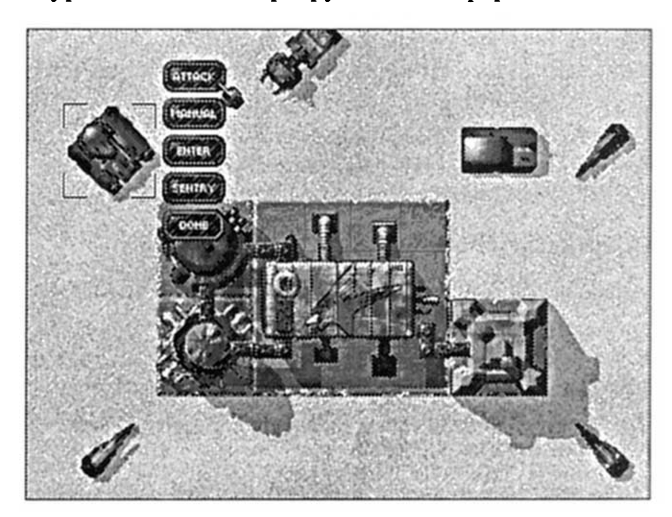
Дополнительно хочется отметить еще один положительный момент в реализации данной программы. Некоторые игры страдают отсутствием быстрой фиксации факта окончания миссии. Этим грешат старшие миссии **Warcraft 2** и особенно **Red Alert**. Нередко бывает так, что все вражеские силы уже полностью уничтожены, а игра не кончается. Бывает, что из-за этого приходится начинать миссию сначала, а это вызывает отрицательные эмоции. В **M.A.X.** такого нет. Создатели игры местами даже немного перестарались, фиксируя окончание некоторых миссий. Например, если сказано *взять планету под свой контроль*, то это совсем не значит *уничтожить все, что выкрашено на карте не в ваш цвет*. Программа нередко завершает миссию «за явным преимуществом», когда у компьютера еще остается около 30–40% сил, способных если и не переломить ход сражения, то по крайней мере оказать ожесточенное сопротивление. Корректная фиксация окончания уровней — несомненный плюс игры.

Ниже вас ждет описание миссий, входящих в полномасштабную кампанию. Используйте его как ориентировку. Описание построено с учетом широкого использования воздушной поддержки. Разумеется, вы можете найти совершенно иные пути, ведущие к победе.

Миссия 1

Цель — захватить вражескую лабораторию с помощью инфильтраторов и уничтожить две экосферы противника за 30 ходов.

Если высадить инфильтраторов в верхней части карты и с их помощью обезвредить установки ПВО, то можно завоевать превосходство в воздухе. Воздушные силы противника уничтожаются истребителями, а транспортные самолеты десантируют тяжелую технику. Завязавшийся бой отвлекает силы вражеского клана. Теперь инфильтраторы могут подойти к лаборатории и захватить ее, в то время как штурмовая авиация разрушает экосферы.



Боевая машина ждет приказа. Выберите его из локального меню.

Миссия 2

Цель — сдерживать атаки противника на протяжении 30 ходов. Главное — сохранить в целости все лаборатории, занимающиеся изучением материала, полученного из вражеского исследовательского центра, захваченного в предыдущей миссии.

Для создания достаточной армии нужны ресурсы. Ваша задача — как можно быстрее построить электрогенератор, разведать залежи полезных ископаемых и приступить к строительству ресурсодобывающих шахт.

Оборону придется строить по двум направлениям. Вас атакуют два клана, расположенных на карте справа и слева. Против атак с моря можно исполь-

зовать самолеты, а все неохраняемое свободное пространство обильно усеивается минами. Кроме того, в отражении мелких атак хорошо помогают инфильтраторы.

Особенно тщательно надо охранять левый фланг. Оттуда враг может легко прорваться к лабораториям. Для прикрытия этого направления необходимо задействовать более дюжины танков и ракетных установок.

Миссия 3

Цель — захватить два грузовика с секретной информацией об исследованиях одного из кланов. Игроки со стажем вспомнят, что уже было что-то подобное и не очень удобоваримое в **Red Alert**. Здесь же миссия отличается прекрасной сбалансированностью и убедительностью.

На отлов грузовиков дается 40 ходов. Базы нет — только ударный десантный отряд. Он должен очень осторожно подкрасться к вражеской базе, что расположена вверху, и постараться если не разрушить ее, то хотя бы «выкурить» грузовики с ее территории. Всего грузовиков пять, но надо захватить только определенные. А какие из них — неизвестно.

Вражеская база охраняется мощными ракетными установками. Их надо разрушать своими мобильными ракетными установками, действуя очень медленно — так, чтобы держать противника в радиусе огня, но самому оставаться необнаруженным. В конце сражения можно подтянуть инфильтраторы и захватить (или отключить) последние ракетные установки противника, вокруг которых группируются грузовики с ценной информацией.

ВНИМАНИЕ

Перед захватом грузовиков обязательно сохраните игру на жестком диске. Дело в том, что если инфильтратор попробует захватить не тот грузовик (вероятность 60%), то будет немедленно уничтожен. Таким образом, вам понадобится от двух (в лучшем случае) до пяти (в худшем) попыток захвата грузовиков.

Миссия 4

Боевая задача: вражеский клан контролирует область, очень богатую минералами. Надо взять эту область под свой контроль за 50 ходов.

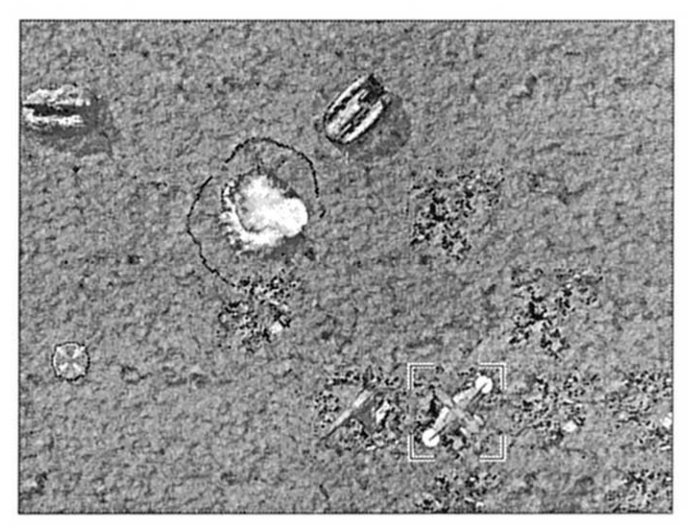
Исходно ваши силы расположены на центральном острове. Мы прошли миссию, следуя своей излюбленной тактике — воздушным атакам. Необходимо использовать в одной группе как самолеты штурмовой авиации (для наземных атак), так и истребители для уничтожения воздушных сил противника. Способ прохождения тоже в известной степени стандартен — активная добыча ресурсов и создание мощной ударной группировки.



Миссия 5

Надо за 150 ходов взять под контроль всю планету. Игра начинается с одной строительной и одной инженерной машины, которые расположены на острове. База отсутствует.

Быстро стройте заводы и ищите полезные ископаемые. Первое, что потребуется для обороны, — это системы ПВО, так как противник атакует с воздуха. После того как база станет достаточно большой, можно создать мощную эскадрилью (20—30 самолетов) и начать планомерно разрушать вражескую базу. Полезными окажутся инфильтраторы, которые помогут в ликвидации стационарных установок ПВО. Миссия закончится сама, когда у противника останется около 30% процентов исходной базы.



Атакуем вражеских «тараканов» с воздуха.

Миссия 6

На планету высаживается десант вашего клана. Он должен уничтожить противника за 100 ходов.

Вражеский клан расположен на центральном острове. Беспокойте его небольшими вылазками, запускайте инфильтраторов, наносите молниеносные удары моторазведчиками — уничтожайте коннекторы, транспортирующие сырье от шахт, электростанции, шахты. В общем, разрушайте вражескую инфраструктуру. После этого можете наносить более серьезные удары с воздуха и разрушать базовые строения.

Катера противника иногда прячутся под мостами, и их с воздуха не видно. Постарайтесь прочесать каждый клочок местности, уничтожая все что можно, дабы не пропустить затаившегося врага.

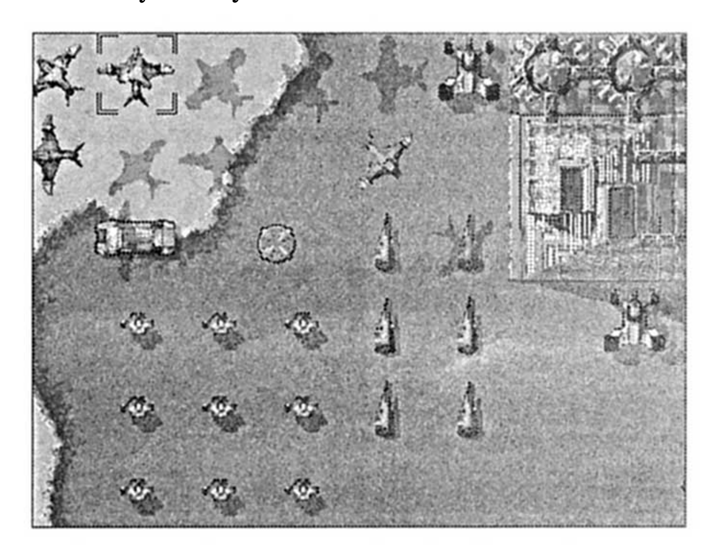
Эта миссия закончится не раньше, чем пройдут все 100 ходов.

Миссия 7

На той же самой карте теперь атакует противник, пытаясь вернуть захваченный остров. Ваша задача — продержаться 100 ходов и постараться построить как можно больше экосфер, чтобы подготовить планету к активной колонизации.

Если сможете нанести противнику серьезный ущерб и он прекратит любые попытки атаковать вашу базу (а в начале миссии он делает это очень активно), то потратьте ходы, оставшиеся до конца миссии, на строительство максимально возможного числа экосфер. Это принесет очень большое количество очков.

В начале миссии как можно скорее создавайте моторазведчики и инфильтраторов, так как первые атаки последуют быстро, и, если вы их не отобьете, миссия сразу закончится не в вашу пользу.



Рота! Смир-р-рна!

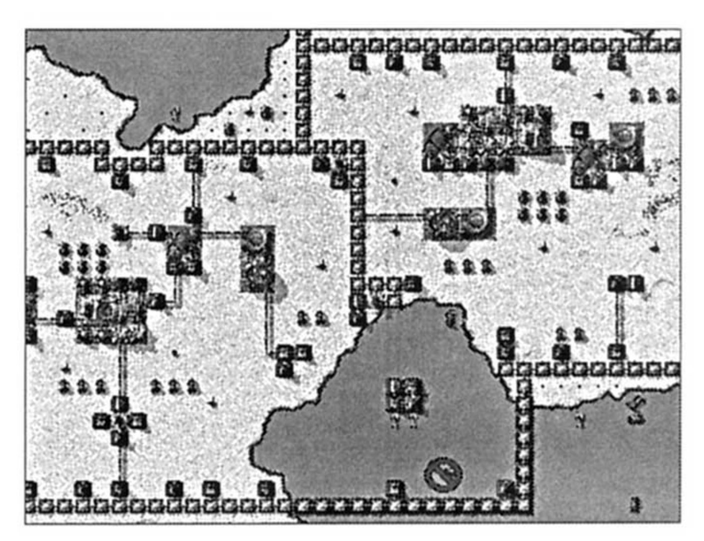
Миссия 8

Задача этой миссии состоит в том, чтобы захватить для исследования четыре вражеские боевые единицы. При этом необходимо сохранить в целости свои исследовательские лаборатории.

Исходно ваша база располагается на центральном острове. Вражеские кланы окружают вас со всех сторон. Атаки начинаются с самого начала игры. Ситуация осложняется тем, что на острове нет заводов по производству техники, а также отсутствуют машины, способные эти заводы построить. Таким образом, для поддержания текущего функционирования базы вы можете использовать только «инженеров».

На острове имеются три центра по подготовке инфильтраторов, но вначале они не работают из-за нехватки ресурсов. Для запуска процесса подготовки инфильтраторов срочно остановите несколько лабораторий (не все) с помощью пункта **Stop** в *локальном меню*.

Вся оборона строится на использовании инфильтраторов. Они должны захватывать вражеские машины, атакующие вашу базу, и постепенно наращивать ваши силы. Одновременно можно попытаться провести несколько диверсий на вражеских базах, хотя сделать это непросто. Когда почувствуете, что готовы переходить от пассивной обороны к осторожным вылазкам, будьте готовы к тому, что почти все вражеские объекты охраняются солдатами и инфильтраторами противника. Они легко обнаружат вашу диверсионную группу. Поэтому ищите тех, кто «отбился от стада» — отдельные машины, заплутавшие в лабиринтах карты. Можно также попробовать захватить объекты противника в то время, когда он увлечен атакой.



Вражеский клан рассчитывает, что его оборону не пробить.

Миссия 9

Игра заканчивается очередным масштабным сражением. За 100 ходов надо уничтожить все экосферы вражеского клана, который обосновался на центральном острове. Оборона его кажется с первого взгляда непробиваемой, но это не так.

Исходно вы располагаете довольно внушительной ударной группировкой, но строительные машины в ней отсутствуют, поэтому производить новую боевую технику вы не сможете.

Желательно предварительно разведать карту и атаковать противника всеми силами одновременно. Десантироваться можно или в нижней, или в верхней

части острова. Вражеская база окружена забором, вдоль которого постоянно курсируют патрули для обнаружения инфильтраторов. Вдобавок местность здесь густо засеяна минами.

Нанеся противнику первый мощный удар, постарайтесь под прикрытием огня захватить его завод по производству техники, а также депо для восстановления пораженных машин. Атаковать врага надо всеми силами — и с земли, и с моря, и с воздуха, стараясь прорваться на базу в одном месте. Прорвавшись внутрь, уничтожайте моторазведчиками вражеских солдат и затем используйте инфильтраторов для захвата или выведения из строя тяжелой техники. Одновременно начинайте разрушение экосфер.

Ключ к победе в заключительной миссии — грамотное использование инфильтраторов.

Полезные советы

1. Никогда не пренебрегайте возможностью уничтожать мелкие цели. Разрушайте коннекторы, электрогенераторы, радары. Мелкими диверсионными акциями можно серьезно расстроить систему функционирования вражеской базы.

2. Старайтесь в начале миссии уничтожать вражеские строительные машины, а потом — инженерные.

3. Моторазведчики очень полезны, особенно в начале миссии. Они могут провести стремительную атаку, уничтожить строительную или инженерную машину и вернуться обратно до того, как их засекут тяжелые танки врага.

4. Атакуйте наиболее ослабленные боевые единицы противника, чтобы скорее выводить их из игры. Ведите огонь по принципу «все на одного», причем сначала «на самого крутого».

5. В начале миссии для обороны от противника прекрасно помогают мины. Используйте минную технику не только для расстановки мин, но и для сбора их в заброшенных местах и установки в новых районах.

6. Старайтесь как можно быстрее построить вторую шахту, чтобы строительные и инженерные машины не простаивали.

7. Тщательно исследуйте карту. Чтобы атаки врага не заставали вас врасплох, полезно иметь мобильные радарные установки, расположенные вокруг базы. Не жалейте средств на самолеты-разведчики. Цените точное представление о дислокации противника.

8. Порт желательно построить в начале игры, иначе вражеские подводные лодки не позволят сделать это в будущем.



9. Нередко обстрел вражеских сил с моря более эффективен, чем с суши.

10. Увязывайте пулеметные установки в одну цепь. При этом они перезаряжаются и восстанавливаются автоматически.

11. Вражеские инфильтраторы могут принести много неприятностей. В начале игры подготовьте несколько солдат, чтобы контролировать приближение инфильтраторов противника.

12. Старайтесь всегда иметь хотя бы одну шахту, занимающуюся добычей золота, чтобы иметь деньги на модернизацию техники.

13. Старайтесь переместить мобильные ПВО-установки в зону, откуда они могут обстрелять вражеские самолеты, до окончания своего хода. Это позволит им открыть огонь до начала хода противника.

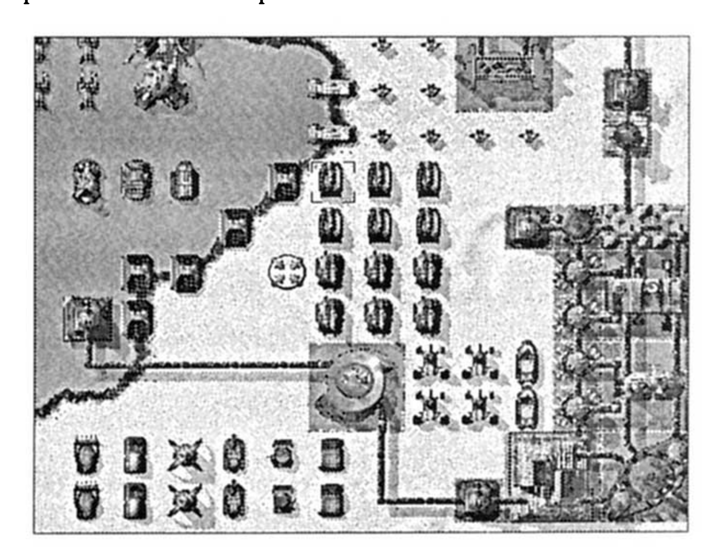
14. В ходе сражения учитывайте дальность сканирования вражеских боевых единиц. Старайтесь оставаться невидимым, а сами используйте мобильные радарные установки.

15. В исследованиях делайте упор на атакующие характеристики техники, так как большинство миссий имеет целью уничтожение всех вражеских сил.

16. Если противник принимает меры против инфильтраторов, держите их в готовности в засаде, выжидая подходящего момента.

17. Инфильтраторы хороши не только как диверсанты. С их помощью можно отбивать очень мощные атаки.

18. «Инженеры» умеют строить плавучие платформы, на которые вы можете ставить различные сооружения вблизи (или вдали) от вражеской базы. При этом к ним можно подобраться только с моря.



Киберармия готова к решающей атаке.

19. Экосферы ощутимо влияют на итоговый результат, поэтому старайтесь строить их как можно больше.

20. Передача сырья может происходить не только при непосредственном приближении строительной или инженерной машины к шахте, но и к коннектору, соединенному с шахтой.

21. Для уничтожения вражеских минных полей наиболее подходят ракетные установки (*Rocket Launchers*).

22. Стационарные установки ПВО очень опасны, поэтому пускайте вперед дешевые самолеты, чтобы противник растратил на них заряды. За ними пускайте штурмовики.

23. Иногда удается такой маневр. Доставьте грузовым самолетом на берег ракетные установки, обстреляйте противника, загрузите их обратно в самолет и улетайте из зоны обстрела. Все это надо проделать в течение своего хода.

24. При завершении очередного этапа исследований не забудьте модернизировать свои боевые единицы.

25. Для безопасного захвата инфильтратором вражеской техники предварительно отключите ее, чтобы в случае неудачной попытки захвата она не могла открыть огонь.

ФИНТ-КОДЫ

Во время прохождения игры наберите одно из следующих слов (начинающихся и кончающихся квадратными скобками), по окончании ввода нажмите Enter.

[MAXAMMO]	***зарядить текущую боевую единицу;***
[MAXSURVEY]	***получить сырье, топливо и золото (все в умеренных количествах);***
[MAXSPY]	***сделать карту видимой;***
[MAXSUPER]	***произвести модернизацию текущей боевой единицы;***
[MAXSTORAGE]	***заполнить до отказа текущую грузовую машину сырьем.***

Заключение

В заключение хочется сказать фирме Interplay ОГРОМНОЕ СПАСИБО за такую прекрасную во всех отношениях игру. Играть в нее можно очень долго, и, наверное, мы еще увидим продолжения **M.A.X.**, дополнительные миссии и кампании.



Приложение

Список пунктов локальных меню

Activate активация режима восстановления техники, находящейся в ремонтном депо.

Allocate перераспределение добываемых ресурсов на конкретной шахте. Вы можете устанавливать пропорции между добычей сырья, топлива и золота.

Attack выбрать цель и атаковать.

Auto автоматический поиск ресурсов.

Build выбор объектов для строительства. Для строительных машин это стационарные сооружения, для заводов — мобильная техника.

Buy Upg оплатить расходы на модернизацию техники.

Disable для инфильтраторов — временный вывод вражеского устройства из строя. Действует в течение нескольких ходов.

Enter въезд в сооружение, например в ремонтное депо, или погрузка на паром/в грузовой самолет.

Load загрузка техники в объект или сооружение. Это может быть загрузка в депо или на паром, в грузовой самолет.

Place начать установку мин (для миноукладчиков).

Remove удалить сооружение.

Resrch начать исследования (для лабораторий).

Sentry сторожевой режим.

Steal для инфильтраторов — захват вражеской техники. Не всегда оканчивается успехом — шпион может быть обнаружен и уничтожен.

Start запуск работы сооружения.

Stop остановиться (для боевых единиц), прекратить работу (для сооружений).

X-Ref перегрузка топлива и сырья с шахты на автомобиль («инженер», «конструктор», грузовик) и обратно.

Тактико-технические характеристики игровых объектов

Attack сила атаки.

Shots число выстрелов за ход.

Range дальность стрельбы.

Armor прочность брони.

Hits пункты, определяющие жизнестойкость объекта.

Speed скорость передвижения.

Scan дальность сканирования для обнаружения вражеских сил.

Cost стоимость.

Стационарные хозяйственные и технические сооружения

Materials Storage Unit. Склад сырьевых ресурсов.

Fuel Storage Unit. Хранилище топлива.

Gold Storage Unit. Золотохранилище.

Power Generator. Электрогенератор. Вырабатывает одну единицу электроэнергии за ход. Потребляет две единицы топлива.

Power Station. Энергостанция. Вырабатывает шесть единиц электроэнергии и потребляет шесть единиц топлива.

Depot. Ремонтное депо. Потребляет металлическое сырье.

Hangar. Ангар. Аналог депо для воздушной техники.

Dock. Док. Аналог депо для морской техники.

Gold Refinery. Золотодобывающая фабрика. Потребляет одну единицу электроэнергии, вырабатывает пять единиц золота.

Connector. Коннектор — транспортная линия для доставки сырья от шахт к базе.

Radar. Радар. Имеет повышенный радиус обзора.

Habitat. Жилое здание. Обеспечивает жизнедеятельность четырех человек.

EcoSphere. Экосфера. Требует одну единицу электроэнергии и одного рабочего для обслуживания. Экосферы повышают производительность труда — чем больше экосфер построено, тем лучше. Эти сооружения также приносят много призовых баллов.

Road. Дорога. Скорость передвижения по дороге в два раза выше, чем по обычной местности.

Bridge. Мост.

Water Platform. Морская платформа. Платформы расширяют сухопутную зону и позволяют строить сооружения в ранее недоступных местах, например посреди моря.

Concrete Block. Бетонный блок. Используется как физическое препятствие для ограничения продвижения техники. Уничтожается простым обстрелом.

Параметры стационарных хозяйственных и технических сооружений приведены в таблице. Условные обозначения:

Е вместимость (емкость);
Бр параметр защиты (броня);
HP жизнеспособность (Hit Points);
Ск дальность сканирования;
Ст стоимость.



Параметры стационарных хозяйственных и технических сооружений

Сооружение	*Е*	*Бр*	*НР*	*Ск*	*Ст*
Materials Storage Unit	50	8	14	3	4
Fuel Storage Unit	50	8	14	3	4
Gold Storage Unit	50	8	14	3	4
Power Generator	–	8	14	3	4
Power Station	–	8	56	3	24
Depot	–	12	56	3	12
Hangar	–	12	56	3	16
Dock	–	12	56	3	12
Gold Refinery	–	8	56	3	24
Connector	–	8	14	1	2
Radar	–	8	24	18	18
Habitat	–	8	56	3	20
EcoSphere	–	8	56	3	20
Road	–	8	2	–	2
Bridge	–	8	20	1	2
Water Platform	–	6	10	1	2
Concrete Block	–	12	24	1	2

Стационарные военные и технические сооружения

Anti-Aircraft. Установка ПВО.

Gun Turret. Пулеметная установка. Эффективна в начале миссии, когда приходится обороняться от легкой техники противника.

Artillery Turret. Стационарное орудие.

Missile Launcher. Ракетная установка. Самое грозное стационарное оборонительное сооружение в игре.

Landing Pad. Посадочная площадка. Предназначена для загрузки боеприпасов и восстановления самолетов.

Mining Station. Шахта. Добывает металлическое сырье, золото и топливо. Может хранить до 25 единиц сырья. Если не подключена к сырьевым складам, то добыча будет теряться. Хранение золота и нефти не предусмотрено. За ход шахта способна добывать не более 16 единиц каждого вида ресурсов.

Light Vehicle Plant. Завод по производству легкой техники.

Heavy Vehicle Plant. Завод по производству тяжелой техники.

Shipyard. Порт. Производит морскую технику.

Air Units Plant. Авиазавод. Производит воздушную технику.

Research Center. Исследовательский центр. Требует для работы одну единицу энергии и одного человека.

Training Hall. Центр по подготовке солдат и инфильтраторов. Требует для работы одну единицу энергии, одну единицу сырья и одного человека.

Условные обозначения к таблице параметров стационарных военных и технических сооружений:

А сила атаки;
Пу количество стволов;
Д дальность стрельбы;
З скорострельность (зарядов на ход);
Бр параметр защиты (броня);
HP жизнеспособность (Hit Points);
Ск дальность сканирования;
Ст стоимость;
В время производства.

Параметры стационарных военных и технических сооружений

Сооружение	*А*	*Пу*	*Д*	*З*	*Бр*	*HP*	*Ск*	*Ст*	*В*
Anti-Aircraft	16	2	8	20	8	24	4	12	–
Gun Turret	16	2	6	14	8	24	4	12	–
Artillery Turret	16	2	8	16	9	24	4	16	–
Missile Launcher	28	1	11	10	6	24	4	24	–
Landing Pad	–	–	–	–	8	14	3	4	–
Mining Station	–	–	–	–	8	56	3	4	–
Light Vehicle Plant	–	–	–	–	8	56	3	20	10
Heavy Vehicle Plant	–	–	–	–	8	56	3	40	20
Shipyard	–	–	–	–	8	56	3	32	16
Air Units Plant	–	–	–	–	8	56	3	40	20
Research Center	–	–	–	–	8	56	3	20	–
Training Hall	–	–	–	–	8	56	3	20	–

Боевая наземная техника

Rocket Launcher. Ракетная пусковая установка системы залпового огня. Поражает все объекты в радиусе двух клеток от точки попадания.

Missile Crawler. Мобильная ракетная установка.

Scout. Моторазведчик. Очень мобильное устройство. Может перемещаться по земле и воде (по воде значительно медленнее).



Tank. Танк. Благодаря мощной броне наиболее эффективен при использовании в первых рядах для прикрытия легкой техники.

Assault Gun. Бронетранспортер.

Infiltrator. Инфильтратор. Способен выводить из строя и захватывать вражескую технику. Умеет обнаруживать мины противника.

Infantry. Солдат-пехотинец.

Armored Personnel Carrier. Машина для перевозки солдат и инфильтраторов по морю и суше. Обнаруживается только корветом с моря. Аналог боевой машины пехоты (БМП).

Scanner. Мобильный радар.

Mobile Anti-Air. Мобильная установка ПВО.

Mine Layer. Миноукладчик. Машина для закладки и обнаружения мин. Способна преобразовывать вражеские мины в исходное сырье.

Land Mine. Наземная мина.

Условные обозначения к таблице параметров боевой наземной техники:

А сила атаки;
Пу количество стволов;
Д дальность стрельбы;
З скорострельность (зарядов на ход);
Бр параметр защиты (броня);
HP жизнеспособность (Hit Points);
Ск дальность сканирования;
Ст стоимость.

Параметры боевой наземной техники

Техника	*А*	*Пу*	*Д*	*З*	*Бр*	*HP*	*Ск*	*Ст*
Rocket Launcher	15	2	7	16	4	24	6	24
Missile Crawler	22	1	10	6	4	24	6	36
Scout	12	1	3	10	4	16	9	9
Tank	16	2	4	14	10	24	4	12
Assault Gun	18	2	6	14	4	24	5	24
Infiltrator	6	1	4	12	2	8	4	27
Infantry	16	1	4	12	2	8	4	6
Armored Personnel Carrier	–	–	–	–	8	24	4	12
Scanner	–	–	–	–	4	24	14	12
Mobile Anti-Air	22	1	7	10	4	24	4	18
Mine Layer	–	–	–	–	4	24	4	9
Land Mine	20	–	–	–	–	2	1	2

Наземная строительная техника

Constructor. Строительная машина. Служит для создания крупных стационарных объектов: шахт, заводов. Может передвигаться по суше и воде.

Engineer. Инженерная машина. Служит для создания небольших сооружений. Может передвигаться по суше и воде.

Repair Unit. Мобильная ремонтная установка. Быстро восстанавливает наземные боевые единицы и сооружения.

Bulldozer. Бульдозер. Используется для очистки территории и сноса строений.

Supply Truck. Мобильный доставщик сырья.

Fuel Truck. Мобильный доставщик топлива.

Gold Truck. Мобильный доставщик золота.

Surveyor. Ресурсоразведчик. Мобильное устройство для обнаружения ресурсов и вражеских мин. Может передвигаться по суше и воде.

Условные обозначения к таблице параметров наземной строительной техники:

E вместимость (емкость);
Бр параметр защиты (броня);
HP жизнеспособность (Hit Points);
Ск дальность сканирования;
С скорость перемещения;
Ст стоимость.

Параметры наземной строительной техники

Техника	*Е*	*Бр*	*HP*	*Ск*	*С*	*Ст*
Constructor	60	6	24	3	6	18
Engineer	40	4	14	3	6	18
Repair Unit	30	4	20	3	7	15
Bulldozer	16	4	12	3	7	15
Supply Truck	50	4	24	3	7	12
Fuel Truck	50	4	20	3	7	12
Gold Truck	50	4	24	3	7	12
Surveyor	–	4	16	3	7	9

Боевая воздушная техника

Fighter. Истребитель. Может атаковать только воздушные цели.

Ground Attack Plane. Штурмовик. Способен атаковать наземные и надводные цели. Не может атаковать самолеты.

AWAC. Летающий радар.

Air Transport. Грузовой самолет. В такой самолет могут поместиться три боевые единицы. Это меньше, чем в морской паром, но самолет перемещается быстрее.

Условные обозначения к таблице параметров боевой воздушной техники:

А сила атаки;
Пу количество стволов;
Д дальность стрельбы;
З скорострельность (зарядов на ход);
Бр параметр защиты (броня);
HP жизнеспособность (Hit Points);
Ск дальность сканирования;
С скорость перемещения;
Ст стоимость.

Параметры боевой воздушной техники

Техника	*А*	*Пу*	*Д*	*З*	*Бр*	*HP*	*Ск*	*С*	*Ст*
Fighter	16	1	5	4	4	12	–	24	24
Ground Attack Plane	18	2	4	12	4	18	–	18	30
AWAC	–	–	–	–	4	18	12	18	18
Air Transport	–	–	–	–	4	18	5	18	18

Боевая морская техника

Escort. Легкий катер. Может вести огонь по самолетам.

Corvette. Корвет. Может атаковать морскую технику и подводные лодки.

Gun Boat. Катер.

Submarine. Подводная лодка. Может быть атакована только подводными лодками, корветами и самолетами-штурмовиками.

Sea Transport. Паром. Способен перевозить шесть боевых единиц одновременно.

Missile Cruiser. Ракетный крейсер.

Sea Mine Layer. Минный заградитель. Способен как расставлять морские мины, так и обезвреживать их.

Cargo Ship. Грузовой корабль. Служит для транспортировки сырья.

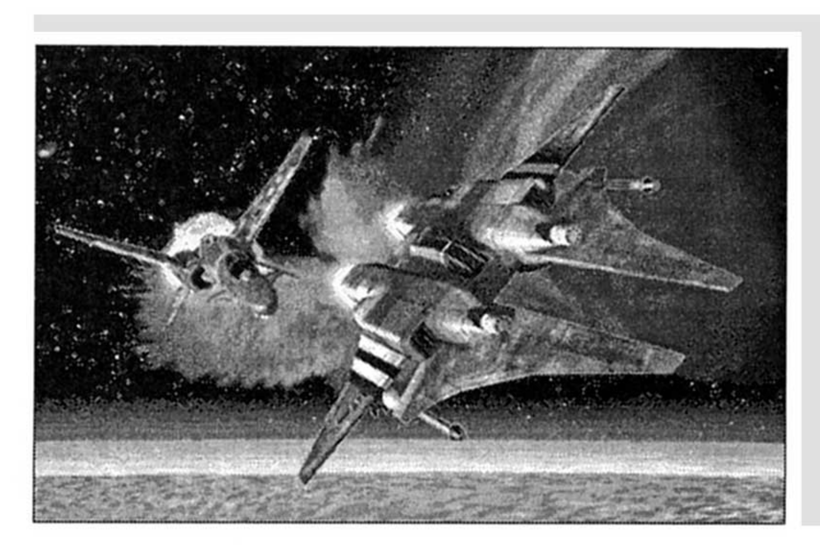
Sea Mine. Морская мина.

Условные обозначения к таблице параметров боевой морской техники:

А	сила атаки;
Пу	количество стволов;
Д	дальность стрельбы;
З	скорострельность (зарядов на ход);
Бр	параметр защиты (броня);
HP	жизнеспособность (Hit Points);
Ск	дальность сканирования;
С	скорость перемещения;
Ст	стоимость.

Параметры боевой морской техники

Техника	*А*	*Пу*	*Д*	*З*	*Бр*	*HP*	*Ск*	*С*	*Ст*
Escort	22	1	7	24	6	32	–	11	18
Corvette	14	2	5	14	7	32	–	11	18
Gun Boat	20	2	8	14	14	36	–	7	24
Submarine	24	2	4	16	2	24	6	9	18
Sea Transport	–	–	–	–	12	32	3	9	12
Missile Cruiser	28	1	11	10	6	28	7	9	36
Sea Mine Layer.	–	–	–	–	8	28	4	9	18
Cargo Ship	–	–	–	–	12	32	3	9	12
Sea Mine	28	–	–	–	–	2	1	–	2



action



1996

Privateer 2: The Darkening

Разработчик: **Origin**

Издатель: **Electronic Arts**

Требования к системе

Операционная система	***DOS 5.0 и выше***
Процессор	***Pentium/75 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2х***
Видеокарта	***SVGA***

Поклонники сериала ***Wing Commander*** *найдут в этой программе продолжение любимой серии, причем более высокого класса, а поклонники серала* ***Elite*** *найдут здесь то, что недополучили в программе* ***Frontier: First Encounters****, в которую невозможно было играть из-за невероятного количества ошибок.*

Введение

Программу **Privateer 2: The Darkening** можно рассматривать как синтез двух плодотворных направлений в развитии космических эпопей. По механике и кинематике космического боя программа является развитием той линии, которая была начата серией **Wing Commander**. Математическая модель космического боя подчинена требованиям зрелищности и эффектности и далека от реальности настолько, насколько это было принято в серии **Wing Commander**.

С другой стороны, экономическая и сценарная модель взята из другого популярного сериала — **Elite**, и теперь в отличие от **Wing Commander** программа представляет интерес не только как космический боевик, но и как многоплановая интерактивная постановка.



В игре вам предлагается роль пилота по имени Лев Аррис, столкнувшегося со странными и трагическими обстоятельствами. Незадолго до происходящих в игре событий на подходе к планете Криус (известной как крупный медицинский центр) был атакован и поврежден космический корабль «Кэнера» («Canera»), на борту которого в криогенной капсуле находился пациент в состоянии анабиоза. Экипаж корабля погиб, но пациент остался жив благодаря тому, что корпус капсулы смягчил последствия катастрофы. Тем не менее герметичность капсулы была нарушена, и криосистема начала преждевременный вывод тела пациента из состояния анабиоза. Так Лев Аррис попал в центральный госпиталь планеты Криус с предварительным диагнозом: амнезия (потеря памяти).

Впоследствии было установлено наличие в крови больного вируса АОД (Амиотрофической Оссикулярной Дегенерации), и был сделан вывод, что пациент был специально подвергнут анабиозу для того, чтобы дожить до того времени, когда такое заболевание можно будеть лечить.

Нынешняя медицинская наука с таким заболеванием справиться в состоянии, и вскоре Лев Аррис был переведен в реабилитационное отделение, где уверенно набирал силы и восстанавливал здоровье под наблюдением нейрохирургов Жанны Фривел и Айвэна Лумиса.

Ход лечения был неожиданно прерван вооруженным налетом на госпиталь. Во время перестрелки и последовавшего взрыва погибла доктор Фривел, а Лев Аррис был захвачен и в бессознательном состоянии помещен на похищенный корабль, следующий курсом Криус — Гермес. После посадки в порту планеты Гермес корабль конфисковали спецслужбы, а сам Лев Аррис оказался в положении подозреваемого по делу о похищении корабля. Расследование пока-



зало, что к происшедшим событиям он непричастен, но проблема с потерей памяти осталась.

Ваша задача — войти в роль Арриса и, действуя от его имени, разобраться с собственным прошлым и понять, кто он есть на самом деле.

Краткое описание механики игры

Механика игры построена на системе последовательных миссий. Всего по ходу развития сценария вам будут предложены миссии четырех типов.

Миссии

Генеральные миссии

Ваша главная задача — расследовать тайны, окружающие личность Льва Арриса. Для этого нужно добывать и тщательно анализировать поступающие данные. Информацию можно получать от людей, а можно собирать по каналам справочно-информационной сети. О том, как это делается, мы расскажем ниже. Каждый этап персонального расследования оформлен в отдельную миссию. Эти миссии, лежащие на генеральном пути, вы будете проходить последовательно.

Заказные миссии

Для исполнения главной задачи нужна информация, а значит, нужны контакты. Следовательно, вам придется вести активный образ жизни — много летать, перемещаться между планетами, встречаться с людьми. А для этого нужны корабли, оружие, деньги. Денег всегда будет не хватать, а заказные миссии — один из надежных источников дохода.

Получение таких миссий выполняется с помощью электронной почты. Когда вы находитесь в космическом полете, к вам может поступить сообщение от клиента, предлагающего встречу в указанном месте. Такие контракты хорошо оплачиваются и помогают продвижению по генеральной линии.

SOS-миссии

Это спасательные миссии, для получения которых надо настроить приемник своего корабля на волну SOS. Миссии интересны и разнообразны. Они не всегда хорошо оплачиваются, но не стоит награду измерять лишь деньгами.

Произвольные миссии

Если вы имеете свободное время и в какой-то момент не заняты исполнением генеральной задачи, можете посвятить себя исполнению произвольных мис-

сий. Вы сами можете выбрать, за какое дело вам стоит браться, а за какое — нет. Эти миссии оплачиваются только в случае успешного завершения.

География игры

Действие происходит в космической Федерации Трех Систем, объединяющей около двух десятков больших и малых планет, несколько космических станций, две пиратские базы и одну космическую лабораторию.

Перемещение в пространстве происходит тремя способами. В окрестностях планет и баз вы можете перемещаться с помощью обычных маршевых двигателей. Для межпланетных путешествий они не годятся, и для дальних перелетов используют свертку пространства. Неконтролируемый перелет через свернутое пространство слишком опасен, поэтому между планетами установлены специальные контрольные буи. Таким образом, перемещение между планетами происходит как серия последовательных джамп-переходов между буями. Все пространство Федерации разбито на сетку, в узлах которой и стоят эти навигационные буи. Такие буи называются навигационными пунктами (*Nav Points*).

В то же время в некоторых навигационных пунктах можно встретить более совершенную систему телепортации через подпространство. Станции для таких гиперпереходов называются *Jump Gates*. Пока в Федерации открыто только шесть каналов для такой гипертранспортировки. Использование гиперперехода платное.

Схема транспортной сети Федерации прилагается (см. стр. 399).

Кроме перемещения в космосе возможно также перемещение по планетам. Если на планете есть несколько пунктов, открытых для посещения, то они увязаны транзитной системой (*Transit*).

Организация космического боя

Космический бой редко является самоцелью. Как правило, это происходит только в спасательных SOS-миссиях. Если вы получили просьбу спасти кого-то от пиратского нападения, то вылетаете в указанную точку и навязываете бой атакующим пиратам. Во всех остальных случаях бой скорее досадная необходимость, мешающая вашему расследованию, чем цель. Но, несмотря на это, космический бой все-таки станет для вас главным содержанием игры.

Система джамп-переходов со свертыванием пространства работает так, что в момент старта корабль наиболее уязвим для врагов. Минимальное внешнее воздействие в этот момент приводит к тому, что корабль из джамп-перехода либо не выйдет, либо выйдет вывернутым наизнанку. Поэтому бортовой компьютер не даст разрешение на джамп-переход, если в радиусе 2000—3000



единиц есть враждебные корабли. Необходимость очистить зону джамп-перехода от врагов и вызывает многочисленные космические сражения.

Нередко пиратов привлекают те грузы, которые вы транспортируете, или те корабли, которые вы сопровождаете. Кроме пиратских кораблей в космосе немало кораблей сил безопасности. Если вы по неосторожности или неопытности выстрелите по мирному или полицейскому кораблю, значит, вам придется вести войну и с ними тоже.

Организация торговли

На каждой из планет своя экономическая структура. Планеты, располагающие богатыми залежами полезных ископаемых, быстрее развиваются в технологическом отношении. Планеты с хорошим мягким климатом на окраинах Федерации стали аграрными центрами. Такие же планеты в центре Федерации пользуются славой как курортные зоны — там селятся наиболее обеспеченные люди и в таких местах высок спрос на предметы роскоши.

Грамотно организовав торговлю между планетами, вы можете значительно поправить свой бюджет и скопить денег на хороший корабль и мощное вооружение.

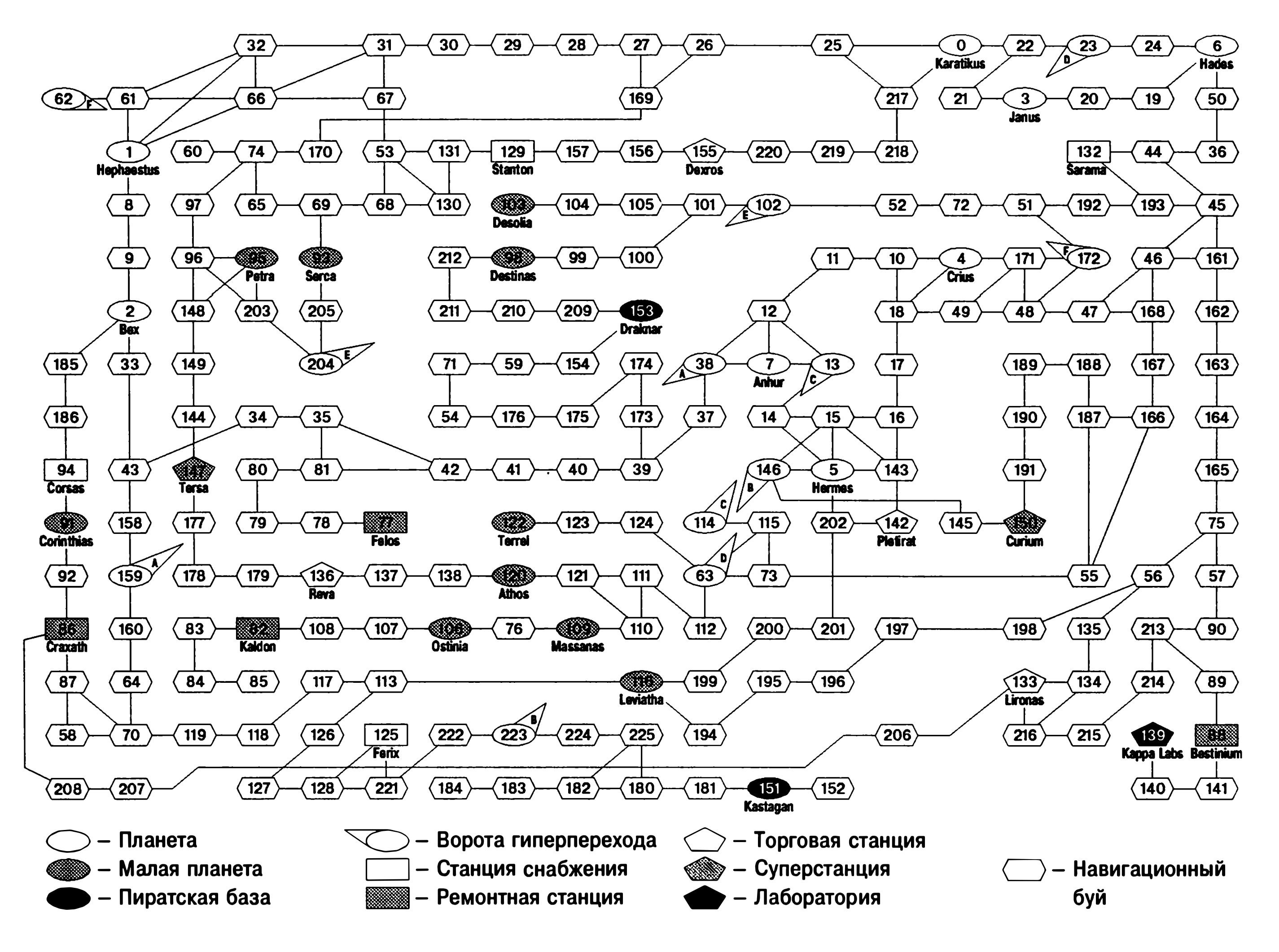
Особенность игры в том, что грузы вы перевозите не самостоятельно, а нанимая для этой цели грузовой корабль. Таким образом, вы летите отдельно от груза, а значит, на вас накладывается дополнительная обязанность защищать в полете не только себя, но и свой грузовик. Потеря грузовика не означает окончания игры, но пробивает очень ощутимую брешь в бюджете.

Сбор и анализ информации

Часть информации вы будете получать от людей, с которыми встретитесь по ходу игры, но наиболее ценным источником станет коммерческо-информационная сеть CCN, кабины которой есть в любом космическом порту. Именно через эту систему осуществляется покупка, продажа и ремонт кораблей, покупка и продажа товаров, наем грузовых кораблей и пилотов поддержки. Здесь же вы можете получить справку о планетах, которые предполагаете посетить, о людях, имена которых вам станут известны по ходу игры, и о кораблях, с которыми вам доведется встретиться.

Установка и запуск игры

Программа предназначена для работы в операционной системе MS-DOS и не может работать в операционной системе Windows 95. Если на вашем компьютере уже установлена операционная система Windows 95, то при запуске компьютера от нее следует отказаться нажатием клавиши F4, если у вас сохрани-


Karatikus
Hades
Janus
Hephaestus
Stanton
Dexros
Sarama
Desolia
Petra
Serca
Destinas
Crius
Bex
Draknar
Anhur
Corsas
Tersa
Hermes
Corinthias
Felos
Terrel
Plefirat
Curium
Reva
Athos
Craxath
Kaldon
Ostinia
Massanas
Leviatha
Lironas
Ferix
Kappa Labs
Bestinium
Kastagan
– Планета
– Малая планета
– Пиратская база
– Ворота гиперперехода
– Станция снабжения
– Ремонтная станция
– Торговая станция
– Суперстанция
– Лаборатория
– Навигационный буй



лась предыдущая версия DOS. Если же при установке Windows 95 она была утрачена, то перестартуйте компьютер в режиме эмуляции DOS.

Инсталляция игры выполняется запуском программы **install.exe** с CD-ROM, после чего вам придется ответить на стандартную серию вопросов, связанных с выбором звуковой карты. Обычно это не вызывает проблем.

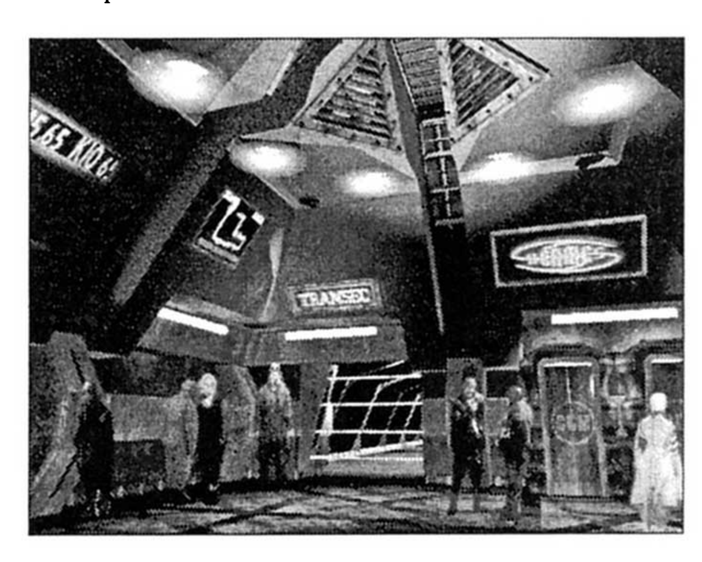
Обратите внимание на то, что программе не нужны никакие менеджеры памяти, такие, как QEMM, EMM386 и т. п. Если есть трудности с запуском программы, попробуйте от них отказаться.

У программы есть характерная ошибка, которая проявляется при демонстрации видеорядов: конфликт между программой, выводящей полноскоростное видео, и драйверами некоторых видеокарт. Если вы столкнулись с тем, что вскоре после запуска игра зависает, значит, вам необходимо запустить специальную программу-заплатку **p2patch.exe**. Ее вы можете найти на сопроводительном CD-ROM, если вы приобрели его вместе с книгой. В противном случае ищите этот файл на сервере компании Electronic Arts: **http://www.ea.com**.

Начало пути

Просмотрев длинную видеоинтродукцию, о содержании которой мы вам уже кратко сообщили, вы начинаете игру на планете Гермес. Это исходная точка расследования. Ваш первый контакт — бармен Джо в баре *Sinner's Inn*, у дверей которого вы находитесь. Поговорите с Джо — он посоветует слетать на планету Криус и встретиться с врачами госпиталя, в котором вы лечились.

При выходе из бара вы попадете в местную транспортную систему (*Transit*), которая доставит вас в космопорт (*Customs*).



Космопорт планеты Гермес. Справа – вход в кабину коммерческо-информационной сети CCN. Здесь вы должны купить свой первый корабль.

В космопорту

В космопорту (*Customs*), как и в других общественных местах, управление программой организовано по системе «горячих точек». Это значит, что если просканировать экран курсором мыши, то в некоторых точках нажатием на левую кнопку можно выполнить какое-то действие:

СОВЕТ

Для того чтобы не обыскивать весь экран в поисках «горячих точек», удобно пользоваться правой кнопкой мыши – она позволит перебрать все интерактивные точки, имеющиеся на экране. Выбрав нужную, нажмите левую кнопку.

- *Leave the Planet* покинуть планету (вылететь в космос);
- *Exit to Transit* пройти на станцию местной транспортной сети для перемещения по планете;
- *Enter the Booth* войти в кабину коммерческо-информационной сети CCN.

В настоящий момент вы не можете покинуть планету, поскольку для этого надо иметь космический корабль, которого у вас нет. Если хотите его приобрести, воспользуйтесь кабиной CCN.

Коммерческо-информационная сеть CCN



Коммерческо-информационная сеть CCN. Кабины этой системы есть во всех космопортах и на многих космических станциях.

Система CCN — едва ли не самая нужная система в игре. Обычно каждое ваше посещение новой планеты начинается с посещения кабины этой сети. Здесь же посещение планет обычно и заканчивается. Тут можно производить покупки и продажи, а также получать необходимую информацию. При входе в кабину сети CCN вы получаете доступ к следующим пяти разделам:

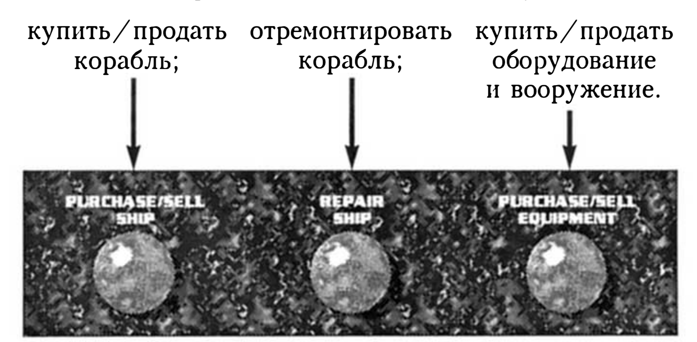
Ships	покупка, продажа, ремонт и вооружение кораблей;
Bulletin Board	электронная доска объявлений;
Public Records	справочно-информационный раздел;
Commodities	система торговли товарами;
News Bulletins	служба новостей.



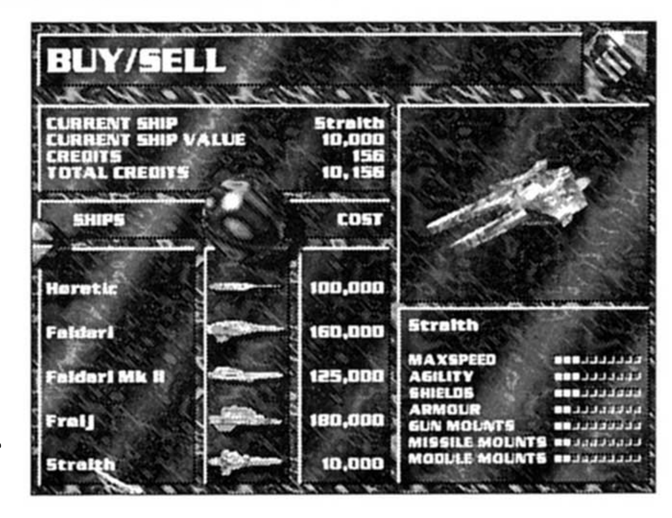
Команда **Logoff** – выход из сети CCN.

Покупка, продажа, ремонт и вооружение кораблей (Ships)

В разделе **Ships** можно произвести следующие операции:



Вы начинаете с покупки корабля (*Purchase a ship*). Выбрав корабль, который доступен по средствам, нажмите кнопку **Buy**, и он станет вашим. Когда станете богаче, замените его на другой. Комиссионные за сдачу подержанного ко-

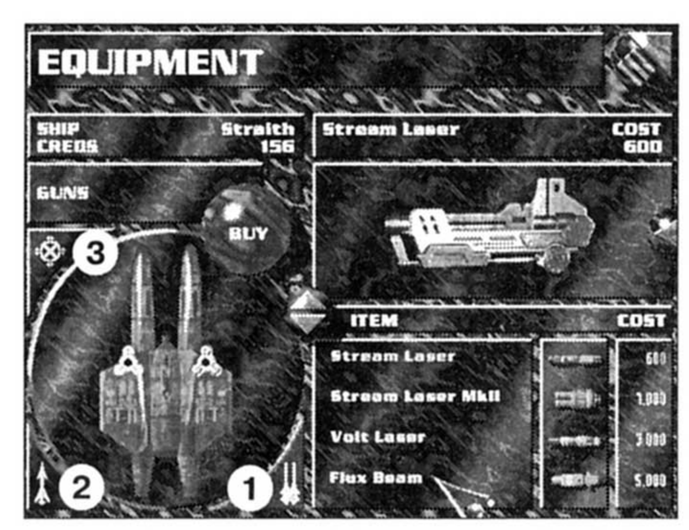


Выбирая корабль, вы можете ориентироваться не только на цену, но и на его тактико-технические данные (справа внизу).

рабля не взимаются, так что продать один корабль и купить другой совсем нетрудно. Ваш корабль — ваше основное богатство.

На всякий случай после покупки загляните в раздел **Repair a ship**. Здесь приведены данные о работоспособности систем корабля. Отправляться в космос, когда какая-то из систем не в порядке, смертельно опасно. Всегда перед вылетом проверяйте работу бортовых систем.

Вооружение и снаряжение приобретаются в разделе **Purchase/Sell equipment**. Здесь можно приобретать три группы изделий: орудия, ракеты, дополнительные устройства.



1 – Guns (орудия)

2 – Missiles (ракеты)

3 – Modules (дополнительные устройства)

Начинайте с орудий и ориентируйтесь на то, сколько орудийных надстроек имеет корабль. Целесообразно заполнять их полностью. Чем больше стволов, тем легче выжить в космосе.

Если после установки орудий остались деньги, можно прикупить ракеты. Опять же ориентируйтесь по их стоимости и количеству пилонов для подвески ракет, установленных на корабле. Ракеты — очень недешевое оружие, особенно в начале игры. Редко когда запуск ракеты по цели оправдан экономически. Награда за уничтожение пиратского корабля всегда меньше стоимости хорошей ракеты. Поэтому ракеты надо иметь, но их не надо расходовать, оставляя их на те случаи, когда от них зависит ваша жизнь или успешность исполнения задания.

В разделе дополнительного оборудования есть много хороших вещей. Вам опять же надо смотреть на то, сколько у вас денег и сколько кронштейнов для установки оборудования имеет корабль. Подробные рекомендации по выбору и установке специального оборудования будут даны ниже.

Выход из раздела выполняется нажатием на кнопку **Done**.

Электронная доска объявлений (Bulletin Board)

Это раздел **Bulletin Board**. Здесь нанимаются грузовые корабли для транспортировки грузов между планетами, нанимаются помощники (*Wingmen*) и заключаются контракты на исполнение различных заданий (*Missions*).



Самая желанная находка на электронной доске объявлений — заказ на исполнение миссии. К сожалению, пока здесь такого нет — мы находимся в самом начале игры. Заказы будут поступать позже.

Помощники (*Wingmen*) могут оказать поддержку в бою. Самый важный параметр у них — стоимость услуг. Чем она выше, тем эффективнее действует помощник. Помощники нанимаются только на один рейс.

При найме грузового корабля обращайте внимание на стоимость, модель, грузоподъемность и количество отсеков. Чем больше отсеков, тем больше разных видов товаров на нем можно перевозить. Справку по транспортным кораблям вы можете найти в прилагающихся таблицах. Как и помощники, грузовики нанимаются на один рейс.

При заключении контракта на исполнение миссии обращайте внимание на стоимость и содержание. Наиболее трудны миссии по эскортированию грузов и людей. Проще диверсионные и разведывательные, но они встречаются редко. Всегда легче исполнять задание, когда отвечаешь только за себя. Если же на вас лежит ответственность за судьбу чужого корабля, людей и грузов, вы лишаетесь свободы маневра и должны аккуратно действовать в бою, чтобы не повредить тем, кого охраняете.

Справочно-информационный раздел CCN (Public Records)

Раздел **Public Records** нужен прежде всего для исполнения заданий, лежащих на генеральной линии расследования, хотя кое-какая информация может



Если кто-то назначит вам свидание в баре «Blessed Brew», вы всегда сможете узнать, где он находится, с помощью системы CCN.

оказаться полезной и при планировании коммерческих грузоторговых операций. В состав этого раздела входят следующие пункты:

People как только встретите по ходу игры какую-либо фамилию, загляните сюда и ознакомьтесь с материалом, имеющимся на данную персону. Полезным может оказаться все: личная история, криминальное прошлое, последнее местонахождение;

Companies база данных по организациям. Важнейшим опять-таки является местонахождение. Если, например, вам назначили встречу в каком-нибудь баре, а вы не знаете, на какой планете он находится, обращайтесь сюда;

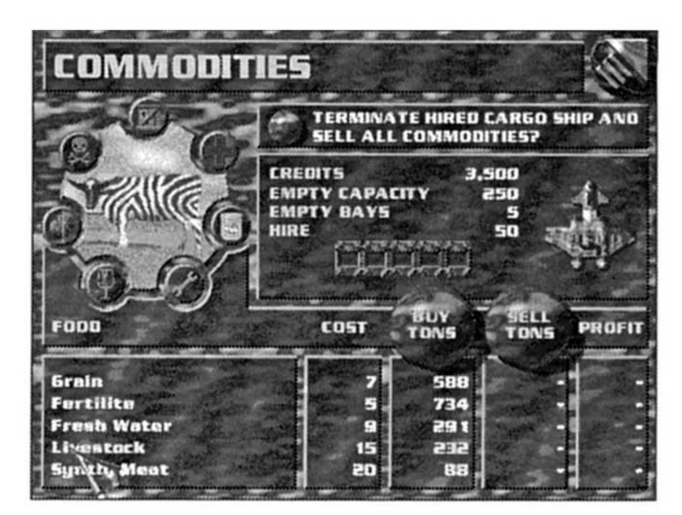
Vehicles база данных по кораблям. Здесь, например, можно многое узнать о корабле по его идентификационному номеру. Эта информация может стать нужной в ходе расследования;

Planets база данных о планетах. История колонизации планеты имеет только сценарную ценность, но информация о ее экономике пригодится для того, чтобы логическим путем догадаться, какие товары стоит сюда завозить, а какие, наоборот, вывозить.

Система торговли товарами (Commodities)

В разделе **Commodities** покупаются и продаются товары. Купить вы можете столько, сколько позволяет кошелек и сколько может принять на борт грузовой корабль, нанятый через *Bulletin Board*. Если там вы никакого корабля не наняли, это можно сделать здесь. При этом вы получите самый примитивный грузовик, зато и самый дешевый.

Представленные в разделе *Commodities* товары разбиты на семь групп.



В настоящий момент у нас нанят самый простой грузовик. У него пять свободных отсеков (Bags). Его грузоподъемность (Empty Capacity) – 250 т, и стоит его фрахт всего 50 кредов.


Industrial — строительные материалы, полимеры, конструкционные материалы, сплавы.


Medical — медицинские товары, лекарства, кровь для переливания, синтетические органы.


Food — продукты питания, зерно, мясо, вода.


Hardware — инструменты и технологическое оборудование.


Luxuries — предметы роскоши, деликатесы, напитки, драгоценности.


Ores — руды редких металлов.


Black market — запрещенные товары: наркотики, органы для трансплантации, оружие, отравляющие вещества и т. п.

При покупке запрещенных товаров обязательно учитывайте дальность предстоящего перелета. Чем длиннее маршрут, тем больше вероятность того, что вас перехватят в пути. Наличие на борту запрещенных грузов ставит вас вне закона. Первая же встреча с кораблями сил безопасности (обычно нейтраль-

ными) приведет к столкновению. Пираты тоже проявляют повышенный интерес к подобным грузам и слетаются на них, как мухи на мед.

С другой стороны, когда вы станете опытным пилотом и будете вооружены «до зубов», подобные грузы можно использовать специально для провоцирования интересных и сложных космических сражений.

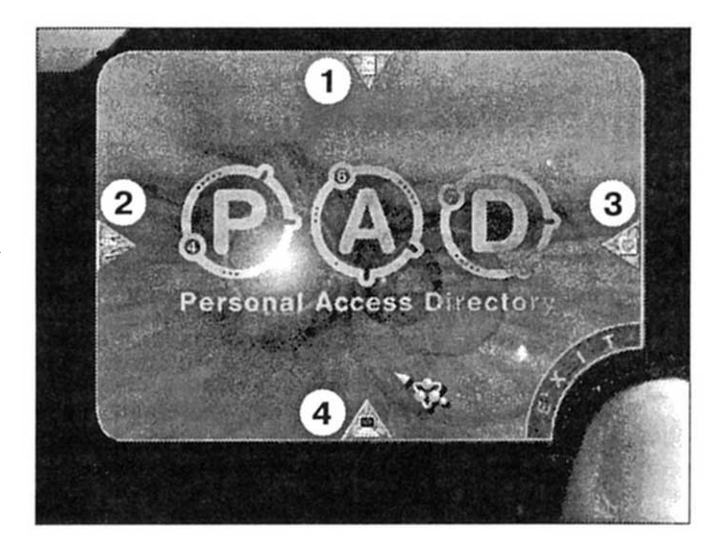
Служба новостей (News Bulletins)

В разделе **News Bulletin** всегда можно ознакомиться со сводкой последних известий. Если из них сделать правильные выводы, то можно сообразить, как и где стоит провести удачную коммерческую операцию. Так, например, если узнаете, что на какой-то планете разрастается вооруженный конфликт в результате мятежа, можете смело везти туда оружие. Цены на него будут необычайно высокими. Из прочих сообщений вам могут попасться известия о том, что где-то в результате засухи выросли цены на продукты питания, а где-то в результате наводнения упали цены на питьевую воду. Нередко сообщают о пиратских блокадах целых планет — тогда поставки на них становятся особенно выгодными.

СПРАВКА

Обыкновенная вода — один из немногих видов товаров, на котором можно получать сверхприбыли в 300 и даже 400 процентов.

Свежие новости остаются «свежими» не бесконечно долго. Обычно их срок жизни измеряется четырьмя перелетами. То есть если после получения такого сообщения вы совершите где-то четвертую посадку, то оно перестает действовать, и о нем можно забыть.



У персонального электронного дневника есть четыре кнопки:

1 – информация о текущем задании;

2 – информация о корабле;

3 – информация о грузе;

4 – служебные операции (SAVE, LOAD и т. п.)



Персональный электронный дневник (PAD)

Другим полезным источником информации помимо системы CCN для вас станет персональный электронный дневник **PAD** (*Personal Access Directory*). Он всегда при вас и вызывается нажатием клавиши [P] на планете или клавишами [Alt]+[D] в полете. Это карманное устройство особенно пригодится тем, кто плохо понимает неразборчивую речь актеров в видеовставках и захочет понять, о чем же, собственно, они договариваются.

Все контакты, которые происходят с вашим героем по ходу развития сценария, отражаются в этом дневнике, как в записной книжке. После встреч и переговоров сюда заносится краткое резюме. Так, например, именно здесь в начале игры вы можете найти рекомендацию посетить госпиталь на планете Криус и поговорить с врачами, которые вас лечили.

СОВЕТ

Если когда-то по ходу игры вы зайдете в тупик и не будете знать, что дальше делать, нажмите клавишу [P] (или [Alt]+[D] в полете) и загляните в PAD. Там должно быть что-то написано. На худой конец вам просто предложат переждать какое-то время, пока не поступит ценная информация. «Переждать» в данном случае означает заняться побочными делами – торговлей, исполнением заказных миссий или просто охотой на пиратов.

С помощью того же электронного дневника вы можете сделать еще несколько полезных вещей, как-то:

- получить информацию о своем текущем корабле и бортовом вооружении;
- получить справку о наличии грузового корабля и грузов;
- исполнить системные команды, связанные с настройкой звука, музыки, анимации, а также произвести загрузку/сохранение отложенной игры (*SAVE/LOAD*).

Управление кораблем

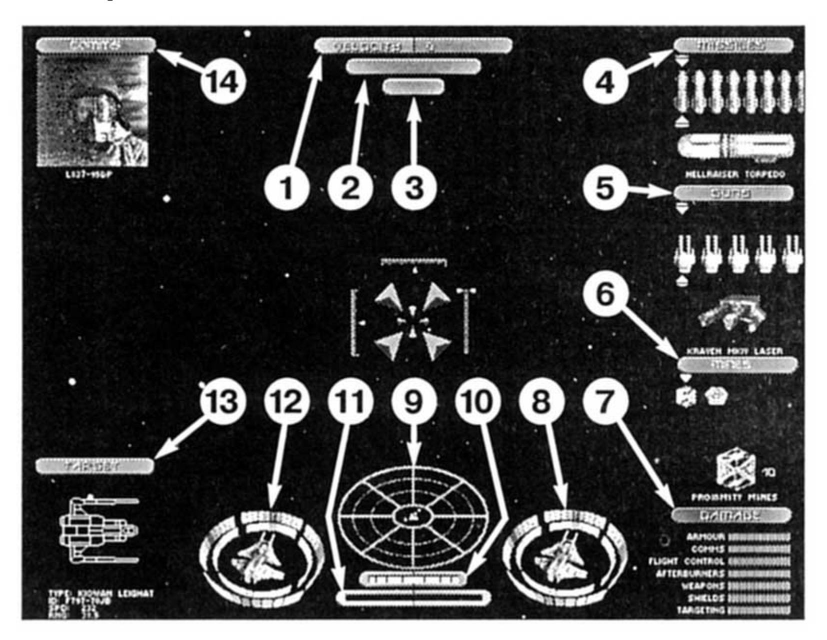
После старта с поверхности планеты вы окажетесь в открытом космосе. Перед вами боевой экран. Именно перед таким экраном и будет проходить большая часть игры. Как и в прочих авиационных и космических имитаторах, система управления кораблем перегружена, и в управлении участвует немало клавиш. Прежде всего обратите внимание на две комбинации:

[Alt]+[H] получение справки по управляющим клавишам (*Help*);

[Alt]+[O] режим дополнительных настроек системы управления игрой: включение/выключение звука, анимации, видео; переключение органов управления: джойстик/мышь и настройка/калибровка устройств — джойстик/мышь.

С остальными управляющими клавишами мы ознакомимся по ходу описания.

Боевой экран



(1) Скорость (*Velocity*)

Здесь указывается абсолютная скорость корабля. Для управления скоростью используются следующие клавиши:

+ увеличить скорость;

- уменьшить скорость;

[уменьшить скорость до нуля;

] увеличить скорость до максимума;

X уравнять скорость со скоростью противника.

(2) Запас горючего в разгонном блоке

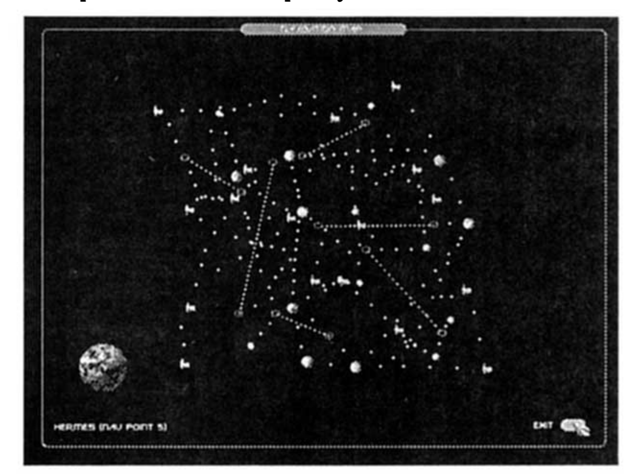
Разгонный блок (*Afterburner*) позволяет увеличить скорость корабля в два раза. Включается клавишей Tab. Ускоритель работает до тех пор, пока клавиша Tab удерживается в нажатом положении.

(3) Индикатор готовности к джамп-переходу

Если этот индикатор имеет зеленый цвет, значит, корабль готов к джамп-переходу. Если индикатор красный, значит, джамп-переход по каким-то причинам невозможен. Либо в окрестностях корабля есть вражеские суда, либо в навигационный компьютер не введены координаты пункта назначения.

J — включение джамп-двигателей;

Alt+N — переход в навигационный режим для выбора пункта назначения.



Это плоская проекция трехмерной навигационной карты. Из-за ее трехмерности расстояния между объектами могут быть существенно искажены.

В режиме навигационной карты ваше текущее положение отмечено маленьким красным крестиком. Левой кнопкой мыши вы можете указать пункт назначение для джамп-перехода.

Если вам нужно найти на карте какую-либо планету, космическую станцию или навигационный пункт, нажмите клавишу F, после чего введите название планеты или номер навигационного пункта. Для ввода названия достаточно первых двух-трех букв, например Crius — Cr.

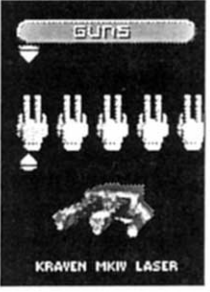
④ Ракеты



Здесь показаны ракеты, имеющиеся в вашем распоряжении. Окно вызывается клавишей M. Выбор ракеты выполняется клавишей H. Если нужно сделать залп несколькими ракетами, то переход от одной ракеты к другой выполняется клавишей H, а активация ракет для залпа — клавишей N.

И в случае одиночного пуска, и в случае залпа старт ракет производится клавишей Enter.

⑤ Орудия



Окно установленных орудий включается клавишей G. Выбор орудия выполняется клавишей H. Группирование стволов для залповой стрельбы осуществляется, как и для ракет, клавишей N. Одновременный выбор всех орудий для залпа можно сделать клавишей F. Клавиши N и F действуют как переключатели, то есть при первом нажатии орудия активируются, при повторном — отключаются.

⑥ Мины и ложные цели



В этом окне отображаются космические мины (*Mines*), если они у вас на борту есть, и ложные цели (*Decoys*). Мины — это неуправляемые заряды, свободно парящие в космосе. Они поражают все объекты, вошедшие с ними в контакт (не только вражеские, но и «свои»).

Ложные цели предназначены для того, чтобы сбивать наведение вражеских ракет на ваш корабль. Вызов окна *Mines/Decoys* выполняется клавишей [B]. Выбор — клавишей [H], а установка — клавишей [Backspace].

СОВЕТ

И мины, и ложные цели продаются контейнерами, сразу по нескольку штук. В связи с этим существует не слишком честный прием, чтобы получать их бесплатно. Не расходуйте мины и «ловушки» до конца. Оставьте одну штуку. В ближайшем космопорту продайте ее – получите денег как за полный контейнер. На эти деньги купите новую партию, и у вас восстановится весь боекомплект совершенно бесплатно.

⑦ Индикатор состояния бортовых систем



Вызывается нажатием клавиши [D] и показывает состояние бортовых систем корабля. Если ваш корабль находится под огнем противника и силовые защитные поля начали пробиваться, этот индикатор появляется на экране автоматически.

Внешние силовые поля могут постепенно восстанавливаться сами, а повреждения бортовых систем — нет. Для их восстановления надо иметь на борту ремонтного робота — *Auto Repair Unit*, который может восстановить все, кроме внутренней защиты. Рекомендуется заканчивать ремонтные работы до посадки на планету, поскольку за ремонт в космопорту приходится платить немалые деньги.

При выходе бортовых систем из строя вас ждут следующие неприятности:

Armor	повреждение системы бронирования корабля;
Comms	перебои в системе коммуникации, особенно неприятные при посадке на планету;
Flight Conrol	ненадежная работа системы управления полетом, проявляющаяся в том, что корабль с запаздыванием отрабатывает управляющие воздействия;
Afterburners	замедленный разгон;



Weapons снижается эффективность системы охлаждения орудий;

Shields выход из строя системы регенерации защитных полей. Приводит к замедленному восстановлению внешнего силового поля;

Targeting перестает действовать целеуказатель упреждения.

⑧ Индикатор состояния корабля



По нему можно судить о состоянии внешних систем защиты. Их две. Самый внешний слой — силовые защитные поля. Внутренний — собственное бронирование. Если оба кольца защиты пробиты в каком-то месте, корабль становится беззащитным и может погибнуть.

Программа ведет учет состояния средств защиты по четырем направлениям. Так, если вы подверглись атаке сзади, разрушаются защитные поля в задней полусфере. Критического состояния можно избежать, если подставить под удар другую сторону корабля — следите за состоянием средств защиты и своевременно маневрируйте.

При лобовом столкновении с другим кораблем (станцией) происходит сильное повреждение средств защиты в лобовой части корабля. По ходу игры практически никогда не бывает случаев, чтобы таран мог быть целесообразен. Будьте внимательны и не допускайте столкновений.

СОВЕТ

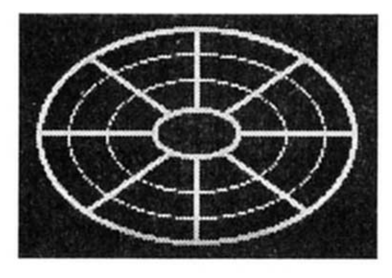
Противник сознательно на таран не идет никогда и при лобовой атаке всегда в последний момент уворачивается. Чтобы в него не врезаться, своевременно нажмите клавишу X, уравнивающую скорости: вашу и цели. Тогда после того как противник увернется от столкновения, вы легко сможете зайти ему в хвост.

Клавиша X — ключ к успеху в космическом бою.

⑨ Экран радара

Псевдотрехмерный экран локатора в игре сохранился практически в том же виде, в каком он впервые появился в игре **Elite** в далеком 1984 году. С его помощью вы можете наблюдать трехмерную обстановку вокруг своего корабля.

Экран имеет эллиптическую форму. Плоскость эллипса совпадает с главной плоскостью вашего корабля. Все объекты, окружающие вас, изображаются на экране цветными точками, если они лежат в этой плоскости. Если они находятся выше или ниже этой плоскости, то от точки, изображающей объект, к плоскости экрана локатора проведена тонкая линия проекции. В зависимости



от того, как направлена эта линия (вверх или вниз), вы можете судить о том, где находится объект — ниже или выше (соответственно) вашей главной плоскости.

Предполагается, что ваш корабль занимает центральное положение в эллипсе. Чем ближе к центру эллипса находится объект, тем ближе он к вашему кораблю.

О характере наблюдаемого на локаторе объекта можно многое узнать по тому цвету, которым он отмечен.

Красная метка — пиратский корабль. Пока такие метки присутствуют на экране локатора, вы не сможете уйти в джамп-переход.

Зеленая метка — корабль сил безопасности. Как правило, он считается нейтральным и не мешает вам переходить в джамп-переход, но если вы везете запрещенный груз или у вас криминальное прошлое, берегитесь. Военные корабли атакуют решительно и безжалостно.

Кстати, о «криминальном прошлом». Кроме перевозки запрещенных грузов преступлением считается стрельба по гражданским непиратским судам, по космическим станциям и по кораблям сил безопасности. Статус нарушителя действует только до первой посадки. Так что если вам удалось избежать кары и сесть на планету, при следующем старте ваше «криминальное прошлое» будет забыто. Вы опять становитесь добропорядочным гражданином и вправе рассчитывать на поддержку сил безопасности в случае нападения пиратов.

Синяя метка — нейтральные и дружественные корабли. Они не препятствуют джамп-переходу, и в обычных условиях у вас не должно появляться желание их атаковать.

Желтая метка — мелкие космические объекты: ракеты, мины, обломки разбитых кораблей, спасательные капсулы с человеком на борту и грузовые контейнеры.

Белая метка — объект, захваченный в настоящее время системой прицеливания.

⑩ Индикатор радиуса действия радара

Радар имеет несколько радиусов действия. На поздних стадиях игры, когда он будет перенасыщен объектами, вам, возможно, захочется переключиться на меньший радиус обзора. Такое переключение исполняется клавишей [E].

⑪ Индикатор перегрева лазерных установок

Тепловыделение — основной недостаток лазерных орудий. Чем больше мощь орудийного залпа, тем быстрее наступит перегрев. На ранних стадиях игры,



пока вы вооружены слабыми лазерами, можете не обращать особое внимание на этот индикатор, но впоследствии он станет для вас постоянной головной болью. Лучший способ избежать перегрева — стрелять редко, но точно. Неплохо также прикупить ионные пушки *Ion Mass Cannon*, но они недешево стоят и не сразу доступны. Обычный же путь борьбы с перегревом — установка специальных охлаждающих модулей (*Coolant Unit*).

⑫ Индикатор состояния корабля противника

Аналогичен индикатору состояния вашего корабля (п. 8).

⑬ Индикатор цели



Здесь изображается информация об объекте, захваченном в данный момент системой прицеливания. Указан тип корабля и его скорость. По цвету можно определить его принадлежность. Нередко здесь же показан идентификационный номер, по которому впоследствии можно попробовать навести справку и о корабле, и о его владельце.

Важный пункт — дальность до цели. По тому, как изменяется дальность, можно понять намерения пилота. Если корабль находится в задней полусфере и расстояние между вами сокращается, скорее всего, он вас преследует и готовит атаку. Надо предпринимать контрманеврирование.

Выбор цели — ответственный момент в игре. Это необходимо для того, чтобы идентифицировать (опознать) корабль, войти с ним в переговоры, и конечно, чтобы навести на него оружие. Выбор цели осуществляется следующими клавишами:

[W] выбор ближайшей враждебной цели (она наиболее опасна);

[Q] выбор цели, ближайшей к центру экрана (в конусе 10 градусов), — на нее наиболее удобно наводить прицел;

[S] выбор ближайшей дружественной цели (для поиска «потерявшегося» конвоируемого корабля);

[Z] перебор всех целей, начиная с ближайшей;

[A] перебор всех «дружественных» целей.

Для прицеливания и наведения вам могут быть полезны также индикаторы целеуказания, находящиеся в центре экрана рядом с прицелом. Это небольшие треугольники:

- синий треугольник указывает, где находится планета или космическая станция;
- желтый треугольник указывает, где находится та цель, которая захвачена в данный момент системой наведения;

- если эта цель находится в опасной близости от вас, желтый треугольник становится красным.

Во время стрельбы орудиями вам поможет указатель упреждения огня ⁜. Поскольку бортовой компьютер «знает» и расстояние до цели, и ее скорость, и направление движения, он может рассчитать установку прицела для стрельбы с упреждением.

Для быстрого поиска «своих» ведомых в бою с участием многих кораблей рекомендуется использовать систему запоминания целей в бортовом компьютере. Чтобы «запомнить» цель, выберите ее обычным порядком, например клавишей [A], и, когда она будет захвачена системой наведения, нажмите клавишу [Shift] совместно с какой-либо цифрой от [0] до [9]. Делать эту операцию надо заблаговременно — после старта с планеты. В бою запоминать цели может быть и некогда.

Теперь, когда вам надо будет вызвать эту цель, нажмите на соответствующую цифровую клавишу.

⑭ Коммуникационный экран

Окно коммуникации открывается в левом верхнем углу с помощью клавиши [C]. Эта операция необходима для:



- отдания приказов своим ведомым;
- контакта с охраняемыми кораблями;
- контакта с посторонними дружественными кораблями;
- контакта с вражескими кораблями;
- контакта со службами планет для запроса разрешения на посадку (*Permission for Landing*) или со службами космических станций для запроса разрешения на стыковку (*Permission for Docking*).

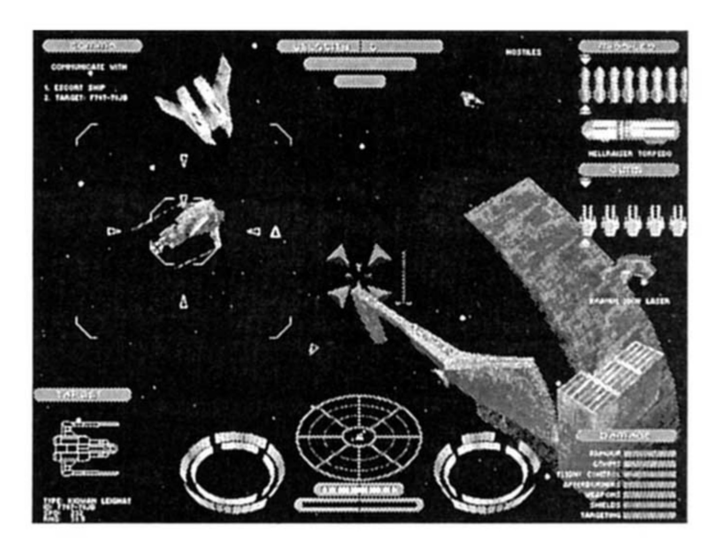
После нажатия клавиши [C] вам может быть предложен список кораблей и станций, находящихся в диапазоне радиоконтакта. Выбор осуществляется нажатием соответствующей клавиши от [1] до [9].

Если возможно отправить несколько вариантов сообщений, вам опять-таки выдается список для выбора клавишами [1]–[9].

Техника и тактика космического боя

Космический бой, как и бой воздушный, состоит из нескольких этапов:

- оценка обстановки;
- принятие решения;
- сближение;
- маневрирование;
- атака.



Характерная сцена космического боя.

Оценка обстановки

В принципе к этому этапу вы должны быть готовы заранее, еще до встречи с врагами. В оценку прежде всего входит понимание поставленной задачи. Если вы один и свободны, значит, тактика действий одна. Если вы прикрываете тыл чужого корабля, то другая. Если следом за вами идет ваш грузовик или помощник, прикрывающий ваш тыл, — третья.

Оценка зависит от числа атакующих и их состава, а также от того оружия, которое у вас имеется.

Принятие решения

Первое решение — кого атаковать, второе — чем атаковать. Если вы один, атакуйте крайнюю цель по фронту. Если вы сопровождаете корабль, атакуйте цель, ближайшую к нему. Если за вами идут партнеры, атакуйте цель, ближайшую к себе.

Рассчитывайте так, что если вы один, то без ракет можно обойтись, сколько бы врагов ни было. Если вы исполняете эскортную миссию, то важно не только победить, но победить быстро, пока враг не добрался до того, кого вы охраняете. В этом случае без применения ракет обойтись трудно.

Учитывайте характер цели. Если это легкий маневренный корабль, заходите ему в хвост и разбивайте его пушками. Если это тяжелый и медленный противник, посмотрите, где он находится. Если далеко (более 500 единиц) — оставьте его в покое. Если близко — не задумываясь стреляйте ракетами и не бегайте за ним с пушками.

Сближение

В зависимости от задачи и от состава оружия сближение можно предоставить сопернику, а можно провести самостоятельно. Если у вас дальнобойные лазеры, можно не спешить и встречать врага на дальних подступах. Если у вас ионные пушки (скорострельное оружие ближнего боя), сближайтесь при включенном форсаже, выходя на дистанцию поражения в считанные секунды.

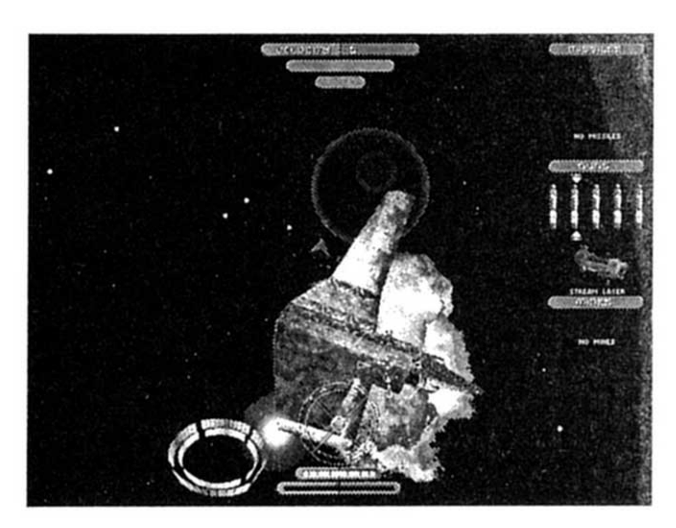
Маневрирование

В девяти случаях из десяти сближение происходит на встречных курсах. Столкновения недопустимы, но и избегать их не надо. Если вы своевременно сбросите скорость, противник отвернет сам, и вы автоматически окажетесь у него на хвосте, если не забыли нажать клавишу [X], позволяющую уравнять вашу скорость со скоростью цели.

Атака

Когда и чем начинать атаку, зависит от наличия оружия и от системы охлаждения. Заманчиво начинать атаку еще во время сближения. Если лазеры не перегреваются, сделайте это — не помешает. При очень мощных орудиях и отличной системе охлаждения нередко удается уничтожить противника еще на этапе сближения.

Если же лазеры мощные, а система охлаждения слабая, не стоит перегревать орудия на пробивание лобовой защиты врага. Все равно добивать его придется «в хвост», и разбитая лобовая защита вам не поможет. Дождитесь, когда соперник отвернет, после чего уравняйте скорости и обрушьте на него всю мощь стволов. Если чувствуете, что орудия перегреваются быстрее, чем противник теряет защиту, примените ракету и, не дожидаясь попадания, атакуйте следующую цель.



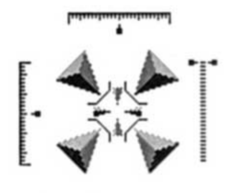
Цель поражена ракетным залпом.

Техника исполнения операций

Перелет, посадка, стыковка

Мы уже писали, что перелет между планетами осуществляется как серия джамп-переходов между навигационными пунктами, связывающими эти планеты. Когда перелет закончен и вы вышли в координаты, на которые была настроена навигационная система, возможность джамп-переходов закрывается, и надо производить посадку на планету или стыковку с космической станцией.

Прежде всего разыщите планету (станцию) с помощью треугольного индикатора на экране — он окрашен в синий цвет. Нацелив курс движения корабля на планету/станцию, начинайте сближение. Ориентируйтесь на створ посадочного коридора. К счастью, посадка выполняется в автоматическом режиме и сложностей не вызывает.





В левом верхнем углу экрана должно появиться сообщение о радиоконтакте со службой управления полетами.

Для посадки (стыковки) надо подлететь к планете достаточно близко (ее диск должен занимать по высоте более половины экрана) и нажать клавишу C (включение системы коммуникации). Вам должна ответить служба управления полетами планеты/станции (*Planetary Control*).

Посмотрите, под каким номером (от 1 до 9) они вышли на связь (обычно под номером 1), и нажмите клавишу с этой цифрой. После этого появится список возможных сообщений. В нем, как правило, один пункт — запрос разрешения на посадку: 1. *Permission to land*. Еще раз нажмите клавишу 1, и, когда разрешение будет получено, корабль произведет посадку/стыковку автоматически.

Конвоирование кораблей

Это одна из самых трудных заказных миссий в игре. Обычно ваша задача формулируется так: «Встретить в таком-то навигационном пункте такой-то корабль и проводить его до такой-то планеты или станции».

Сложность в том, что во время космических сражений вы отвечаете не только за себя, но и за сохранность другого корабля. Для этого нужна высокая маневренность и высокая точность стрельбы.

Чтобы такая миссия была засчитана успешной, надо соблюсти несколько правил.

1. Все начинается с того, что на орбите или в космосе вы встречаете вверенный вам корабль. Разыщите его с помощью локатора — он отмечается синим цветом. Затем захватите системой наведения (клавиша [S]) и вступайте в радиоконтакт (клавиша [C]).

2. Убедившись, что это действительно тот корабль, который вам нужен, проложите курс в пункт назначения на навигационной карте (клавиши [Alt]+[N]).

3. Сделав это, войдите в радиоконтакт с кораблем и отдайте ему команду начать движение: «Get going». После этого следите за кораблем визуально или с помощью локатора. Ни в коем случае не уходите в джамп-переход до того, как это сделает конвоируемый.

4. Держите палец на клавише [J] и, как только ваш партнер скроется из виду (прервется наведение на цель), немедленно следуйте за ним в джамп-переход.

5. Вынырнув из подпространства, оглядитесь. Найдите своего партнера. Если его нет, значит, он мог уйти в следующий «прыжок». Следуйте за ним немедленно.

Если в каком-то пункте он будет перехвачен и не сможет продолжать движение джамп-переходами, вы должны прийти к нему на помощь и отразить нападение. При этом не удаляйтесь далеко от охраняемого. Не увлекайтесь погонями. Не применяйте оружие, способное поразить «своего». Действуйте быстро и точно. Когда атака будет отбита, дождитесь отлета партнера, после чего стартуйте сами.

СОВЕТ

В конвойных миссиях есть один не слишком честный прием, позволяющий иной раз заработать деньги, не прикладывая усилий. Суть его такая.

*Получив задание, сохраните игру на диске и встречайте опекаемого. Отдайте ему команду «Get going» и больше ничего не делайте — займитесь прочими делами. Пусть летит как умеет. Если он долетит до цели, вы получите поздравление и награду. Если не долетит — перезагружайте компьютер и повторяйте процедуру. В миссиях с не слишком длинными перелетами этот прием срабатывает. Почти всегда он срабатывает в миссиях **Xavier Shondi** и **Auntie Maria**.*



6. При подходе к цели (планете или станции) не спешите с посадкой (причаливанием). Обязательно дождитесь посадки эскортируемого корабля, и только получив сигнал об успешном исполнении миссии, начинайте посадку сами.

7. Самая большая неприятность, которая может вас подстерегать, — это большой отрыв от сопровождаемого. Как правило, он происходит в тех случаях, когда тот уже ушел в джамп-переход, а вы чуть-чуть замешкались, и в этот момент вас перехватили пираты. Пока вы их не перебьете, ваш подопечный будет бродить в космосе один, без охраны, и может стать легкой добычей. Поэтому момент старта — самый ответственный момент операции.

Проводка грузовых кораблей

Космическая торговля в этой игре осложнена тем, что вы не сами везете груз, а сопровождаете грузовой корабль. Техника этого сопровождения существенно отличается от конвоирования кораблей в эскортных миссиях. Здесь все происходит с точностью «до наоборот» — сначала летите вы, а за вами следует грузовик. Не надо ждать, когда он уйдет в джамп-переход. Надо уходить первому, а вынырнув в новом месте, можно ждать, пока подтянется ведомый, но можно и не ждать, если он имеет собственное оружие.

Спасательные миссии

Это так называемые SOS-миссии. Они не столь хорошо оплачиваются, как заказные, но зато гораздо интереснее, чем эскортирование кораблей. Если вы свободны от прочих занятий, включите приемник SOS-сигналов. Это делается клавишей [O]. Может быть, вам удастся поймать чей-то сигнал бедствия. В этом случае бросайте все дела и спешите на помощь по указанным координатам.

Если даже вы и не успеете помочь жертве бандитского нападения в отражении атаки, то по крайней мере сможете подобрать спасательную капсулу и доставить человека на планету.

Подбор спасательной капсулы и других объектов

Для сбора в космосе мелких объектов служит устройство **Tractor Beam**. Если вам надо подобрать объект (на экране локатора он индицируется желтым цветом), настройте на него систему прицеливания и подлетите к объекту на расстояние до 25 единиц. Сбросьте скорость до нуля клавишей [[]. После этого нажмите клавишу [T] — на экране должен появиться индикатор системы подбора груза. Когда груз будет притянут к вашему кораблю, нажмите клавишу [Y].

Космические корабли

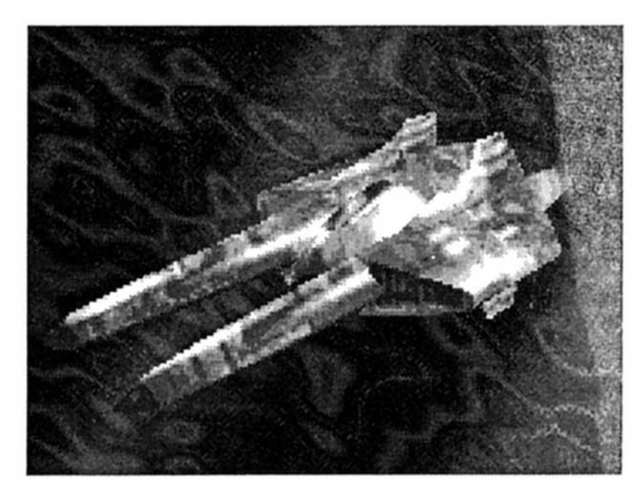
Все космические корабли можно условно разделить на четыре класса.

- Боевые истребители, которые вы можете приобретать через систему CCN. Это корабли, на которых вам придется летать. Знать достоинства и недостатки этих машин необходимо, поскольку на их покупку вы расходуете собственные средства и от качества этих судов будет зависеть ваша жизнь и сохранность грузов.
- Грузовые корабли — предназначены для транспортировки грузов. Среди них встречаются и неплохо вооруженные. Такой корабль, как «Monolith», способен не только перевозить большие партии товаров, но и оказать существенную поддержку в трудном бою.
- Военные корабли — корабли, принадлежащие силам безопасности. Иногда вам придется иметь с ними дело как с противниками.
- Пиратские корабли — принадлежат тем или иным пиратским кланам. Всего в игре пять пиратских кланов. Каждый клан эксплуатирует свои модели кораблей. Вы встретите такие корабли только в качестве соперников.

Боевые истребители

Straith

Это самый доступный корабль, и вам придется иметь с ним дело в первую очередь. Несмотря на свою дешевизну и кажущуюся простоту, это вполне приемлемое судно, чтобы исполнить несколько первых миссий и записать на свой счет первые два десятка побед. Оснастите корабль парой недорогих лазерных пушек и парой недешевых ракет. Рекомендуется также установить ускоритель *Afterburner MK I*. Мины, ловушки, излучатели электронных вирусов, фильтры и прочие премудрости вам совершенно ни к чему. На ранних стадиях игры все это не нужно. Старайтесь по возможности деньги не слишком тратить и расходовать ракеты только в безвыходной ситуации. Ваша первостепенная задача — как можно быстрее пересесть на другой корабль.



*Несмотря на дешевизну, **Straith** вполне приемлемый корабль. Именно на нем вы начнете знакомство с этой игрой.*



Shaman

По соотношению «цена/качество» этому кораблю нет равных. Получить такую машину за столь ничтожные деньги — мечта начинающего пилота. Единственный недостаток — маловато подвесок для орудий, впрочем, это не так плохо, поскольку при большем количестве стволов начались бы проблемы с перегревом лазеров. Увеличенное количество пилонов для подвески ракет — вещь приятная, но вам по-прежнему не стоит пользоваться ракетами (хотя иметь их надо). Пока они для вас слишком дорого стоят.

Velacia

Сравните характеристики этого корабля с характеристиками «Шамана», и вы увидите, что за бóльшую цену вы получаете худший корабль. Нет никаких оснований, чтобы его приобретать.

Aurora

Это еще один пример корабля, с которым лучше не связываться. Единственный параметр, на который стоит тратить деньги в начале игры, — это скорость, а она ничуть не лучше, чем у «Шамана», да и прочие параметры отличаются незначительно. Цена по сравнению с «Шаманом» увеличена вдвое, а выигрыш только в динамических характеристиках (ускорение и радиус разворота). На ранних стадиях игры, когда космос вокруг вас не перегружен вражескими кораблями, эти характеристики не являются необходимыми, и платить такие деньги за них не стоит.

Jendevi

Это самый медленный корабль в игре, и уже поэтому его не стоит покупать, даже на ранних стадиях игры. В то же время, если вы занимаетесь коммерческими операциями по перевозке грузов или принимаете на себя миссии по конвоированию и эскортированию, то вам скорость особенно и не нужна. В этом случае для вас важнее маневренность и защита. По этим параметрам корабль совсем неплох.

Кстати, это самый дешевый корабль из имеющих более двух орудийных подвесок. Значит, его малую скорость можно компенсировать увеличенной плотностью залпового огня, особенно если установить мощные орудия *Flux Beams* или *Volt Lasers*. Если средства позволяют, по возможности купите ионную пушку (*Mass Ion Cannon*).

Поскольку корабль нескоростной, он должен хорошо «держать удар». Обязательно приобретите к нему ремонтного робота (*Repair Droid*). После такого дооборудования его можно рекомендовать любителям межпланетной торговли.

Duress

Быстрый корабль с отличными динамическими характеристиками, но не «силовик». Отлично подходит для диверсионно-разведывательных и спасатель-

ных операций — обратите внимание на впечатляющее число ракетных пилонов (6 шт.). С этим кораблем непросто заниматься медленными операциями космической торговли, но для исполнения миссий, лежащих на главной линии вашего персонального расследования, он подходит идеально.

Имея такой корабль, включите приемник SOS-сообщений. Так вы сможете оказывать помощь жертвам пиратских нападений, зарабатывая при этом и боевой опыт, и деньги. Прекрасным дополнением для этого корабля станут контейнеры с «ловушками» (*Decoys*) и усилители защитных полей (*Shield Enhancers*).

Karnenan

Корабль, прекрасный во всех отношениях, если у вас хватило средств на его приобретение. Во-первых, он универсален и равно пригоден для миссий любого типа. Во-вторых, это самый доступный корабль из класса тяжелых истребителей. В-третьих, это самый дешевый корабль из имеющих четыре орудийные подвески.

Чтобы избежать перегрева при таком большом количестве стволов, постарайтесь прикупить пару ионных пушек (*Mass Ion Cannon*), которые при выстреле не выделяют тепла. Неплохо также установить регенератор силовых полей (*Shield Enhancer*).

Skecis MK II

Корабль **Skecis MK II** — второй корабль в серии **Skecis**. У нас он приведен раньше своего предшественника, потому что он дешевле и раньше станет вам доступен по ходу игры. По своим характеристикам он близок к **Jendevi**, но имеет более высокую скорость. Вряд ли вам захочется приобретать этот корабль, если учесть его стоимость. Еще чуть-чуть, и вы сможете купить **Drakkar**, который намного лучше во всех отношениях.

Skecis

Нет оснований, чтобы покупать этот истребитель, особенно если взглянуть на стоящий следом за ним **Drakkar**, который всего на 5000 кредов дороже.

Drakkar

Великолепный корабль. По соотношению «цена/качество» уступит разве что слабенькому **Straith**. Самый лучший истребитель, который можно купить, не выходя за предел расхода в 100000 кредов. Относится к классу легких истребителей и имеет прекрасные динамические характеристики. Этот корабль очень любят искатели приключений. На нем хорошо исполнять разведывательно-диверсионные и спасательные операции, хотя для конвоирования грузов, особенно запрещенных, он слабоват.

Единственный недостаток — слабые средства защиты, поэтому лучше всего его оснащать дальнобойным оружием, например лазерами *Stream La-*



Параметры боевых истребителей

Модель	Схема	Стоимость	Скорость, км/с	Ускорение	Скорость разворота, град/с	Маневренность	Защита	Силовые поля	Подвеска для орудий	Пилоны для ракет	Кронштейны для спецоборудования
Straith		10 000	288	36	45	3	1	1	2	2	2
Shaman		17 000	320	48	50	4	1	2	2	4	4
Velacia		20 000	320	54	50	3	2	1	2	3	3
Aurora		34 000	320	60	65	3	1	2	2	4	4
Jendevi		45 000	279	57	75	4	2	2	3	4	4
Duress		60 000	379	60	80	5	1	2	2	6	4
Karnenan		70 000	360	60	65	4	2	1	4	5	5
Skecis MK II		80 000	360	60	65	4	2	2	3	5	4
Skecis		85 000	360	54	70	5	2	1	4	4	5

Параметры боевых истребителей (окончание)

Модель	Схема	Стоимость	Скорость, км/с	Ускорение	Скорость разворота, град/с	Маневренность	Защита	Силовые поля	Подвеска для орудий	Пилоны для ракет	Кронштейны для спецоборудования
Drakkar		90 000	400	72	80	4	1	2	4	5	5
Heretic		100 000	428	60	65	4	2	2	4	6	5
Ikarus		105000	412	60	65	4	2	2	4	6	5
Kalrechi		110 000	359	60	75	4	2	2	4	4	6
Faldari MK II		125 000	360	66	90	5	2	2	4	6	6
Faldari		160 000	360	60	80	5	2	2	5	6	6
Freij		180 000	400	66	75	5	2	3	4	7	7
Freij MK II		200 000	440	72	95	5	2	3	5	7	7
Danrik		250 000	440	66	100	5	2	3	5	7	7



ser MK II, которые к тому же выделяют не очень много тепла. Если же у вас не хватит на них денег и вы поставите лазеры *Flux Beam MK II*, то позаботьтесь и об установке охладителей *Coolant Unit*.

Heretic

Heretic — столь же удачный выбор, как и **Drakkar**. Он немного дороже, но имеет лучшую защиту и дополнительный пилон для ракеты. Наверное, вы не откажетесь от приобретения этого корабля, как только финансовое состояние позволит это сделать. По оборудованию и вооружению к «Еретику» можно отнести все то, что уже сказано в отношении «Драккара».

Ikarus

Никакой необходимости в приобретении «Икара» нет. Сравните его с «Еретиком» или «Драккаром», и вы увидите, что вам предлагают заплатить лишние деньги только за потерю скорости и динамики разгона и разворота. Наверное, вы сможете найти деньгам лучшее применение.

Kalrechi

И опять-таки вам предлагается платить дополнительные деньги за потерю скорости. Единственное достоинство — наличие шестого кронштейна для установки дополнительного оборудования, то есть вам надо еще что-то потратить, чтобы дооснастить корабль и сделать его более приемлемым. Вряд ли это может показаться интересным.

Faldari MK II

Скорость у этого корабля невысока, как и у **Kalrechi**, но обратите внимание на маневренность и скорость боевого разворота, а также на количество кронштейнов для подвески оборудования и вооружения. При таких параметрах маневренности корабль отлично подходит для эскортных миссий и грузоторговых операций. Для них скорость не критична. В общем, это отличный корабль для тех, кто хочет заниматься мирной деятельностью и зарабатывать деньги в надежде на лучшее будущее.

Faldari

Те динамические характеристики, которые мы отметили у предыдущего корабля, здесь выглядят хуже. Дополнительная (шестая) подвеска для установки орудия — вещь, конечно, нужная, но ведь не за такую цену. Деньгам можно найти лучшее применение, например купить самые дорогие ракеты.

Freij

Это корабль совсем другого класса. Он сочетает высокую скорость, отличную защиту и впечатляющее ракетное вооружение. Покупка такой машины — бе-

зусловный шаг вперед по сравнению с тем, что мы видели до этого, но... есть один неприятный фактор. Для машины такого класса наличие четырех орудийных подвесок явно недостаточно. Мастера космического боя предпочитают все-таки воевать не дорогостоящими ракетами, а лазерными пушками. Следующая модель этого истребителя им понравится больше.

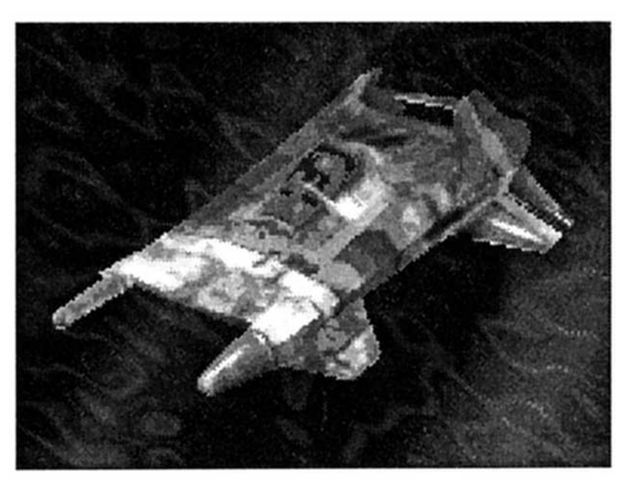
Freij MK II

Взгляните на тактико-технические характеристики этого корабля. Высочайшая скорость, отличная динамика, и при этом корабль вооружен «до зубов». Это один из двух лучших кораблей, имеющихся в игре.

У него только один недостаток: его не всегда можно свободно купить. В тот момент, когда вы начинаете игру, такие корабли гражданским лицам не продаются. Вам надо дожить до тех дней, когда он будет рассекречен и поступит в продажу.

Danrik

У этого корабля нет недостатков, кроме высокой цены. Надо также учесть, что, приобретая его, вы должны иметь достаточно средств, чтобы достойно оснастить это чудо техники лучшим оборудованием и вооружением. Впрочем, к тому времени, как этот корабль станет вам доступен, у вас, наверное, уже не будет проблем с финансами. Вы сможете достойно зарабатывать на исполнении сложных, высокооплачиваемых миссий.



***Danrik** – лучший корабль, который вы сможете приобрести.*

Грузовые корабли

Грузовые корабли вы нанимаете для производства грузоторговых операций. Они нанимаются на один рейс. Стоимость найма зависит от качества корабля.

Самый мощный грузовой корабль, «Монолит», имеет три орудийные надстройки и удовлетворительные средства защиты. Он способен не только доставить большую партию товаров, но и поддержать вас огнем в случае нападения противника. У него один недостаток — низкая скорость.

Параметры грузовых кораблей

Модель	Схема	Стоимость найма	Максимальная скорость, км/с	Орудия	Защитное поле	Броня	Емкость, т	Число отсеков
Gea Transit		50	228	0	2	2	250	5
Gea Transit MK II		100	228	0	2	2	400	6
Ogan		240	220	1	2	3	550	6
Ilia		390	200	2	3	3	750	7
Ilia Mk II		630	200	2	3	3	750	7
Monolith		920	140	3	3	4	1500	9

Военные корабли

Среди военных кораблей есть уникальные по скоростным параметрам и по средствам защиты. Лучше иметь эти корабли в числе друзей, чем в числе противников.

Параметры военных кораблей

Модель	Схема	Скорость, км/с	Скорость разворота, град/с	Ускорение	Защитное поле	Броня
Military Light		400	80	60	2	1
Military Medium		440	80	60	2	2
Military Heavy I		320	60	60	2	3
Military Heavy II		560	80	60	2	2
Military Destroyer		240	10	48	4	4
Military Carrier		160	5	48	5	5
Military Prototype		160	2	48	5	5
Military Dreadnought		120	1	48	6	6
Military Transport		120	1	48	4	5



Корабли пиратских кланов

Федерация Трех Систем — не самое безопасное место для гражданских полетов, особенно если вы везете с собой грузы. У пиратов есть свои связи в хакерских кругах, мониторящих информационно-коммерческую сеть CCN, и факт покупки вами ценных грузов не останется незамеченным. Кроме ценностей пиратов привлекают все виды запрещенных товаров.

В настоящее время известно о существовании пяти пиратских кланов. Ниже приведены сведения о кораблях, принадлежащих этим кланам. Кроме обычных тактико-технических данных для каждого корабля здесь приведена субъективная оценка по десятибалльной шкале (от 1 до 10), показывающая, насколько трудно с этим кораблем иметь дело.

Пиратский клан *Chirichan*

Chirichan — клан киборгов, поставивших своей главной целью полное истребление человечества. В далеком прошлом киборги были созданы людьми и слу-

Параметры пиратских кораблей клана *Chirichan*

Модель	Схема	Скорость, км/с	Скорость разворота, град/с	Ускорение	Защитное поле	Броня	Оценка
Demon		280	70	56	1	1	4
Chirichan Shuttle		240	25	48	3	3	5
Heron	НЕТ ДАННЫХ	400	80	62	1	2	5
Testmos		440	90	64	1	2	6
Chirichan Cruiser	НЕТ ДАННЫХ	180	5	60	4	4	7

жили им помощниками. Теперь клан рассматривает эту службу как рабство и намерен жестоко рассчитаться с бывшими хозяевами.

Пиратский клан *Jincilla*

Клан преследует политические цели, такие, как равные права негуманоидных рас и животных. В связи с этим клан постоянно находится «на виду», и с его кораблями вам придется встречаться часто, даже на ранних стадиях игры. Многие считают этот клан слабейшим, но это не мешает ему быть жестоким.

Параметры пиратских кораблей клана *Jincilla*

Модель	*Схема*	*Скорость, км/с*	*Скорость разворота, град/с*	*Ускорение*	*Защитное поле*	*Броня*	*Оценка*
Veldor		380	70	60	1	2	4
Tacon		380	70	60	2	2	5
Jincilla Shuttle		240	20	48	3	3	5
Jincilla Cruiser	НЕТ ДАННЫХ	160	5	48	5	5	7
Jincilla Skull		560	85	56	1	1	7

Пиратский клан *Kiowan*

Этот клан ставит своей главной целью технологическое развитие. Объектами их атак становятся транспорты, груженные оружием и новейшим техническим оборудованием.



Параметры пиратских кораблей клана *Kiowan*

Модель	Схема	Скорость, км/с	Скорость разворота, град/с	Ускорение	Защитное поле	Броня	Оценка
Vector		360	70	64	2	1	3
Kiowan Shuttle		240	20	48	3	3	4
Leighat		400	75	60	1	1	5
Krell		400	70	60	1	2	5
Kiowan Cruiser	НЕТ ДАННЫХ	120	5	60	4	4	6

Пиратский клан *Papogod*

Пираты этого клана — самые жестокие и беспринципные бандиты в Федерации Трех Систем. Это мутировавшие существа, считающие себя сверхрасой. Свои набеги они осуществляют большими эскадрами. Ходят слухи о тесном сближении клана с другим опасным пиратским кланом — *Kindred*.

Пиратский клан *Kindred*

Об этом клане практически ничего не известно. Это самый законспирированный клан. Говорят, что составлен он из представителей человеческой расы. Известные корабли клана относятся к среднему классу и отличаются хорошими динамическими характеристиками.

Параметры пиратских кораблей клана *Papogod*

Модель	Схема	Скорость, км/с	Скорость разворота, град/с	Ускорение	Защитное поле	Броня	Оценка
Tembler		408	75	60	1	2	4
Ecantona		400	70	64	1	2	5
Papogod Shuttle		300	25	48	3	3	6
Papogod Cruiser		160	5	60	4	4	7
Ashearer		480	80	60	1	2	8

Параметры пиратских кораблей клана *Kindred*

Модель	Схема	Скорость. км/с	Скорость разворота, град/с	Ускорение	Защитное поле	Броня	Оценка
Vendetta		380	90	64	2	2	4
Blade		480	95	64	2	2	6



Вооружение и снаряжение

Орудия

Пушки являются основным оружием (ракеты наносят более мощное поражение, чем орудия, но они дорого стоят). Ниже в таблице приведены данные по орудиям, с которыми вы можете встретиться по ходу игры. Не все орудия из перечисленных можно найти в свободной продаже. Некоторые можно получить только после того, как вы продвинетесь в исполнении своей генеральной миссии.

Тактико-технические характеристики орудий

Орудие	*Цена*	*Поражающая способность*	*Тепло-выделение*	*Скоро-стрельность*	*Примечание*
Stream Laser	600	22	72	4	–
Stream Laser Mk II	7000	30	120	6	–
Volt Laser	3000	25	110	5	(1)
Flux Beam	5000	30	140	6	–
Flux Beam Mk II	8000	35	160	5	(2)
Mass Ion Cannon	10000	25	-	12	(3)
Kraven Mk IV	16000	40	200	7	(4)

Примечания.

(1) Лазерное орудие *Volt Laser* близко по характеристикам к *Stream Laser MK II*, но намного дешевле, поскольку это оружие ближнего боя. Рекомендуется применять тем пилотам, которые любят сражения на малых дистанциях.

(2) *Flux Beam Mk II* — самое дальнобойное оружие в игре (на втором месте идут лазеры *Stream Laser Mk II*).

(3) Ионная пушка *Mass Ion Cannon* — оружие, великолепное во всех отношениях. У него уникальная скорострельность, и при этом оно не выделяет тепла. Зато приобрести его удастся не скоро. Для этого в информационной сети CCN должно пройти сообщение под названием «Blood and Ion».

(4) Лазерные пушки *Kraven MK IV* — самое мощное оружие в игре. Но получить их вы сможете только после того, как познакомитесь с человеком по имени Ральф Маклауд.

Ракеты и торпеды

Это недешевое оружие, но иметь при себе его необходимо столько, сколько позволяют разместить пилоны корабля. В бою с многочисленными соперниками без ракет не обойтись. Имеющиеся сведения о ракетах приведены в таблице.

Тактико-технические характеристики ракет и торпед

Тип	*Цена*	*Наносимое повреждение*	*Примечание*
Snipe Missile	100	450	(1)
Brute Missile	150	650	–
Brute Mk II Missile	200	800	(2)
Python Missile	225	1000	(3)
Disrupter Missile	250	–	(4)
Banshee Missile	205	–	(5)
Proximity Missile	210	2000	(6)
Stingray Torpedo	500	8000	–
Hellraiser Torpedo	1000	16000	(7)

Примечания.

(1) Ракеты *Snipe* несамонаводящиеся. Летят строго по прямой. Соответственно, их целесообразно применять только в ближнем бою против очень крупных и прочных целей.

(2) Ракеты *Brute MK II* — самонаводящиеся, как и их предшественники. Но они не только мощнее, они еще и более скоростные.

(3) *Python* — ракеты дальнего радиуса действия. Отличаются высокой скоростью и отличной маневренностью.

(4) *Disrupter* не наносит видимых повреждений. Вместо этого производит такие электромагнитные наводки, которые выводят из строя систему управления вражеского корабля на несколько секунд. В этот момент он становится безопасен.

(5) *Banshee*, как и *Disrupter*, не наносит видимых повреждений, но уничтожает (повреждает) внешнее силовое защитное поле корабля. Без такой защиты он становится легкой добычей для обычных орудий.

(6) *Proximity* наносит удар страшной разрушительной силы даже и без непосредственного контакта с мишенью. Во многих случаях это ценное качество может стать опасным, поскольку ракета не обладает избирательной способностью и может поражать и нейтральные корабли, и ваших ведомых.

(7) Торпеды отличаются от ракет малой скоростью и огромной массой заряда. Их применяют против тяжелых и малоподвижных суперкораблей.

Вспомогательное оборудование

Afterburner Enhancers

Ускорители. Увеличивают скорость в форсированном режиме.

Модель	Цена	Увеличение скорости	Примечание
MK I	4000	10%	–
MK II	8000	20%	–
MK III	14000	30%	(1)

Примечание.

(1) Модель *MK III* станет доступна только после того, как в сети CCN будет опубликован документ *«Improved afterburner available»*.

Auto Repair Units

Это ремонтные роботы-автоматы, абсолютно необходимые для выживания. Без вашей команды, автоматически, они ремонтируют повреждения бортовых систем корабля. Единственное, что они не ремонтируют, — внешнее бронирование. Существует две модели. Более современная отличается повышенной ценой, но быстрее производит ремонтные работы.

Coolant Units

Охладитель оружия. Очень важное устройство, предназначенное для ускорения сброса тепла в космос. Хороший охладитель сто́ит, как неплохой корабль, но без них не обойтись, поскольку перегрев орудий очень мешает в бою. Существует четыре модели устройства.

Модель	Цена	Увеличение скорости охлаждения
Mk I	6000	+30 процентов
Mk II	12000	+50 процентов
Mk III	24000	+110 процентов
Mk IV	48000	+150 процентов

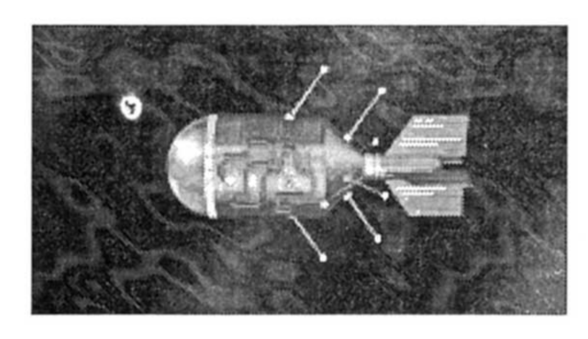
Shield Enhancers

Регенераторы силовых полей. Ускоряют восстановление защитного энергетического поля после пробоя.

Модель	Цена	Увеличение скорости восстановления поля
Mk I	7000	+20 процентов
Mk II	14000	+40 процентов
Mk III	25000	+50 процентов

Спецоборудование

Nuke'em

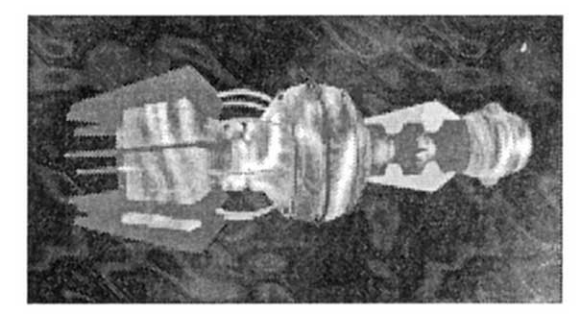


Ядерный заряд — самое мощное оружие из имеющихся в игре. Несмотря на большую стоимость, он себя вполне оправдывает, если применять его в самую трудную минуту. Заряд используется одновременным нажатием клавиш [Alt]+[S] и уничтожает сразу несколько целей в окрестностях корабля. Взрывная волна постепенно затухает по мере удаления от эпицентра. Самые серьезные повреждения получают корабли, находящиеся поблизости от вашего. Ваш корабль во время взрыва не страдает, поскольку к устройству прилагается темпоральный генератор свертки, включающийся в момент подрыва и защищающий ваш корабль на короткое время. Дальность действия — до 500 км.

ВНИМАНИЕ

Следует быть очень осторожным с применением этого устройства. Его нельзя применять в миссиях по эскортированию кораблей и в тех случаях, когда у вас есть ведомые или вас сопровождает грузовой корабль. Они могут погибнуть. Не удивляйтесь, если после применения такого оружия вас начнут атаковать корабли сил безопасности – это расплата за непреднамеренное уничтожение нейтральных судов.

Warp Shield



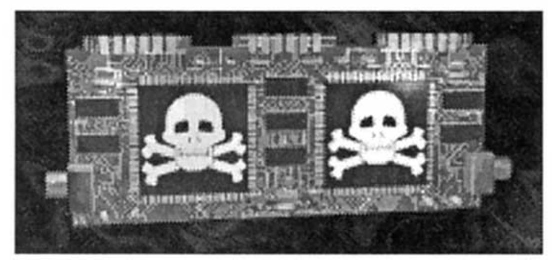
Генератор поля неуязвимости работает на принципах свертки пространства вокруг вашего корабля и делает его на двадцать секунд абсолютно неуязвимым для всех видов оружия. Это устройство отличается высокой ценой, но и при этом его непросто достать. В начале игры оно недостижимо, поскольку промышленный выпуск еще не начат, но после публикации бюллетеня «Energize, Captain!» оно станет доступно. Защита включается клавишами [Alt]+[W] и действует только один раз.



BSE Virus Transmitter



Это система вирусной атаки. Суть ее состоит в том, что по радиоканалу в момент связи с кораблем противника в его компьютер засылается вирус, выводящий систему управления кораблем из строя на непродолжительное время. Система включается клавишами [Alt]+[B]. Одного устройства хватает на четыре атаки.



Существует две модели этого устройства. Вторая модель **(MK II)** более современна, излучает новые разновидности вирусов, которые лучше преодолевают защитные фильтры радиоканала противника, но доступна не сразу.

Signal Filter



Это устройство для защиты от атаки излучателями вирусов BSE. Специальный фильтр не пропускает сигналы, модулированные вирусом. Это устройство включать не надо — оно действует автоматически. Фильтр не гарантирует стопроцентной надежности, поскольку наука не стоит на месте и на вооружение поступают новые разновидности электронных вирусов.

SOS-reciever

Приемник, настроенный на волну SOS-сигналов. Включается клавишей [O]. Предназначен для приема сообщений о помощи. Вам это дает возможность принять участие в спасательных миссиях. Если других неотложных дел нет, включите этот приемник.

Return To Sender (RTS)

Это устройство может перепрограммировать ракеты, нацеленные на ваш корабль, таким образом, что они разворачиваются и атакуют того, кто их послал. Вероятность успеха составляет 50 процентов. Система работает автоматически. Ее достаточно установить, а включать не нужно. Установленная один раз, она действует всегда.

RTS — сверхсекретная разработка сил безопасности. В продажу эта система не поступает — ею оснащаются только самые совершенные военные корабли. По ходу игры вы сможете получить ее от человека по имени Давид Гасан, работающего на контрразведку.

Blindfire

Еще одна секретная разработка спецслужб. Предназначена для повышения точности огня. Ее работа проявляется в том, что в момент, когда прицел установлен идеально для производства выстрела из лазерных орудий, синий индикатор прицеливания становится красным. В ближнем бою эта система не очень нужна, но если вы хотите атаковать неприятеля на этапе сближения, на предельных дистанциях огня, она незаменима.

Это устройство также не бывает в продаже. Получить его, как и систему RTS, можно у того же Давида Гасана. Система *Blindfire* действует автоматически и не требует включения.

Мины (Mines) и ложные цели (Decoys)

Мины

Продаются контейнерами по 10 шт. в каждом. Это очень мощное и недорогое оружие. Естественные недостатки — неуправляемость и неизбирательность, то есть, с одной стороны, вероятность поражения противника невысока, а с другой стороны, есть вероятность поражения «своих» или нейтральных кораблей. Сведения о минах приведены в таблице.

Модель	*Цена*	*Разрушение*	*Примечание*
Hi-Ex Mines	150	500	–
Proximity Mines	200	400	(1)
Viral Mines	350	–	(2)

Примечания.

(1) Мина *Proximity* срабатывает при контакте с объектом, но из-за большого радиуса поражения повреждает не только тот корабль, который с ней столкнулся, но и другие корабли, находящиеся неподалеку. При таком взрыве вы можете пострадать и сами.

(2) Вирусные мины не наносят видимых повреждений, а выводят из строя на некоторое время систему управления кораблей, попавших в зону их действия.

Ложные цели

Предназначены для увода ракет, нацеленных на ваш корабль. Продаются контейнерами по 15 шт. Существуют две модификации, отличающиеся вероятностью успеха.

Модель	*Цена*	*Вероятность успеха*
MK I	400	75 процентов
MK II	800	85 процентов



Полезные советы

Генеральные миссии

Итак, ваша генеральная задача — разобраться с собственной памятью и поднять завесу тайны над прошлым. По ходу игры вы будете шаг за шагом продвигаться к разгадке. Каждый этап расследования заканчивается очередной видеовставкой, во время которой вы получаете очередную порцию информации. Существенным недостатком игры является то, что все видеовставки основаны на живой игре актеров и при этом не всегда легко уловить смысл происходящих событий, особенно тем, кто не очень хорошо понимает плохую дикцию некоторых актеров, да еще на английском языке.

Вам поможет персональный электронный блокнот **PAD**, но если этого окажется недостаточно, можете воспользоваться предельно кратким синопсисом, приведенным ниже. Надеемся, что это не помешает вам играть, поскольку то, что здесь заняло несколько страниц, в игре составляет пять часов живого видео.

Планета Гермес (*Hermes*), бар *Sinner's Inn*

Поговорите с барменом Джо. Он посоветует навестить госпиталь на планете Криус, где вы проходили лечение, и переговорить с врачами. Проверка по информационно-справочной системе покажет, что доктор Жанна Фривел погибла во время налета на госпиталь, но доктор Айвэн Лумис жив и продолжает работать.

Планета Криус (*Crius*), центральный госпиталь



В регистратуре вам помогут найти доктора Лумиса.

Встреча с Лумисом окончится ничем. Он не владеет никакими подробностями вашего прошлого. Единственная полезная информация — то, что криокамера, в которой нашли ваше тело, далеко не новая и была изготовлена как минимум лет десять назад.

Космос

Совершив несколько свободных перелетов и исполнив несколько заказных и побочных миссий, вы получите E-Mail от доктора Лумиса. Ему удалось разузнать идентификационный номер корабля «Кэнера», и он сообщит его вам.

Система CCN

По информационной сети CCN можно получить информацию о корабле, зная его идентификационный номер. Так вам станет известно, что в момент катастрофы на «Кэнере» погиб некто Ларн Регис (*Larn Regis*). Здесь же вы узнаете, что останки корабля забрал некто по имени Хэл Тэффин (*Hal Taffin*), проживающий на Криусе и торгующий старым «железом».

Планета Криус. Встреча с Тэффином

Беседа с Тэффином протекает непросто, но в результате можно-таки узнать, что он продал спасательную капсулу Ангусу Сантане (*Angus Santana*). Проверка по базе откроет, что Сантана работает на благотворительную организацию Interplanetary Aid, которая находится на планете Анхур (*Anhur*).

Планета Анхур. Встреча с Сантаной



От нового владельца спасательной капсулы можно узнать ее серийный номер, по которому нетрудно выяснить, кто и когда ее изготовил. Так вы выйдете на компанию *Shernikov Medical Equipment*, базирующуюся на Криусе.

Планета Криус, компания «Шерников»

Не сразу, но вам все-таки удастся разговорить неласковую секретаршу, и от нее вы сможете узнать, что медицинская капсула для анабиоза была продана 20 лет назад Яну Миторру (*Jan Mitorr*) с планеты Янус IV (*Janus IV*).

Планета Янус-4. Встреча с Яном Миторром

Ян Миторр уже отнюдь не молод и отчаянно боится всяких упоминаний об этой капсуле и о вашем прошлом. Перед тем как скончаться от инфаркта, Миторр успеет что-то пробурчать о вашем отце и о космической лаборатории Каппа (*Kappa Labs*).

Каппа Лэбс

На первый взгляд эта космическая станция выглядит необитаемой. На просьбы о причаливании она не отвечает, так что приходится стыковаться вручную. Все это неудивительно, если учесть, что экипаж станции мертв, а станция разгромлена. Пока это тупик в расследовании.



Космос

Не отчаивайтесь. Очень скоро вы получите E-Mail от полковника военной контрразведки Давида Гасана (*David Hassan*), приглашающего вас на встречу в навигационном пункте 140.

Навигационный пункт 140

Полковника Гасана здесь вы не найдете, зато встретите пиратскую засаду, а от самого полковника получите E-Mail, в котором он сообщает, что почувствовал слежку со стороны пиратского клана «Киндред», был перехвачен и еле сумел отбиться. Так что встреча переносится в его офис на планете Хэйдс (*Hades*).

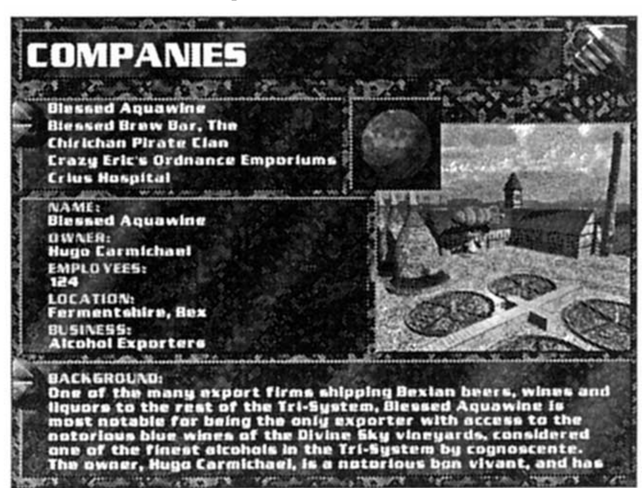
Планета Хэйдс. Встреча с Давидом Гасаном

Здесь вы узнаете кое-что о таинственном клане «Киндред» (*Kindred*) и его главе по имени «Кронос» (*Kronos*). Гасан сообщит, что, по его данным, этот клан проявляет повышенный интерес к вашей персоне, в частности, вас разыскивал один из оперативников клана по кличке Малакай (*Malakai*). Вы должны понять, что спецслужбы задумали использовать вас в качестве «наживки» в борьбе с этим кланом. Впрочем, на данном этапе ваши интересы совпадают, и нет смысла отказываться от сотрудничества.

Еще вы узнаете о Хьюго Кармайкле (*Hugo Carmichael*), хозяине заведения «Blessed Aguawine» с планеты Бекс (*Bex*). Встреча должна завершиться тем, что Гасан передаст вам образцы секретного оружия *Blindfire* и *Return To Sender* (*RTS*).

Планета Бекс. Встреча с Кармайклом

Чтобы отыскать Кармайкла на планете Бекс, придется навести о нем справки в информационной сети CCN. Самого же Кармайкла вы застанете в послед-



Через сеть CCN вы должны получить справку о местонахождении компании Blessed Aquawine.

ний момент перед отлетом — он куда-то очень спешит. Единственное, что он успеет вам сообщить, — настоящее имя «Малакая». Им окажется Ларн Регис (*Larn Regis*), погибший при аварии «Кэнеры». Встреча закончится тем, что Кармайкл попросит сопроводить его корабль до планеты Гефест (*Hephaestus*).

Космос

На пути вас ждет пиратская засада. Кармайкл сумеет через нее пробиться, а вот сумеете ли вы, зависит от вашего мастерства. Если сумеете, вы уже знаете, где искать Кармайкла.

Планета Гефест. Отель «Galactic Gourmet»

В комнате Кармайкла вместо хозяина наткнетесь на бандита. После перестрелки обыщите тело нападавшего — должны найти серебряную капсулу, открыть которую не удается.



В этом отеле остановился Хьюго Кармайкл. Его комнату вам покажут.

Планета Гермес. Таверна «Sinner's Inn»

Бармен Джо знает всех и вся. Может быть, он знает человека, способного вскрыть капсулу? Действительно, такой человек есть — некто Дмитрий Авиньони (*Dimitri Avignoni*). За немалую сумму денег он согласится это сделать.

ВНИМАНИЕ

При посадке на планету Гермес в программе может происходить сбой, приводящий к зависанию компьютера. С ним есть несколько способов борьбы: отключить анимацию, заранее перед посадкой вставить диск №1 в дисковод CD-ROM, но не всегда эти способы срабатывают успешно. Самый радикальный прием — скопировать с диска №1 в каталог, в котором работает программа, файл ***sets.iff****. Этот прием требует дополнительного расхода 37 Мб рабочего пространства на жестком диске, но зато надежно устраняет проблему.*



Внутри капсулы оказывается кристалл данных. Вся информация закодирована, но можно разобрать следующие имена: *Malakai*, *Rhinehart*, *Larn Regis* и *Vell Ricaurd*.

Космос

Очередной этап расследования опять начинается с E-Mail. Автор письма, пожелавший остаться неизвестным, сообщает о том, что знал вашего отца и хотел бы встретиться с вами на планете Левиата (*Leviatha*), чтобы помочь в ваших поисках.

Планета Левиата

Как бы вы ни спешили на Левиату, а неизвестного там застать не удастся. Вместо него придет очередной E-Mail с сообщением, что он не смог вас дождаться и вынужден был срочно вылететь на Петру (*Petra*).

Планета Петра

Но и здесь застать таинственного корреспондента не удастся. В очередном письме он объяснит, что почувствовал слежку и был вынужден скрыться. Вас же попросит не доверять никому, особенно тем, кто имеет отношение к клану *Kindred* или к спецслужбам.

Космос

А вскоре придет письмо от этих самых спецслужб. Полковник Гасан попросит о новой встрече — у него для вас есть важные новости.

Планета Хэйдс. Встреча с Гасаном



У него действительно важная новость. Тот человек, который слал вам письма и не являлся на встречи, сейчас находится в руках спецслужб и в данный момент следует к планете Хэйдс для допросов.

Неизвестно как, но Гасан чувствует, что это ловушка, и вы должны вылететь для встречи и охраны тюремного корабля.

Космос

Стартовав с планеты, вы получите сообщение от Гасана с координатами тюремного корабля. Он подвергся нападению и шлет сигналы бедствия. Если вам удастся отбить пиратскую атаку, то можно возвращаться к Гасану для допроса арестованного.

Планета Хэйдс. Тюрьма *Prison Pits*

Неизвестного зовут Райнхарт (*Rhinehart*), и его показания помогут вам многое вспомнить. Когда-то вместе с Малакаем он был «правой рукой» Кроноса. По его словам, вы сын всесильного главы таинственного Клана, и вас двадцать лет назад отец погрузил в анабиоз по причине неизлечимой болезни.

С тех пор ваши родители умерли, а первый пост в Клане захватил ваш младший брат, принявший вместе с должностью и имя «Кронос». Из-за пристрастия к наркотикам у парня не все в порядке с головой, и тогда Малакай и Райнхарт решили похитить кристалл с данными для доступа ко всем ресурсам Клана, реанимировать вас и поставить во главе Клана. Но «Кэнера», на которой транспортировали ваше тело, была перехвачена и сбита.

В конце допроса Райнхарт открывает, что в настоящее время Кронос готовит теракт против Шейлы Набоковой (*Sheila Nabokov*), нынешней главы Службы безопасности (*CIS*).

Космос

Стартовав в космос, вы получите SOS-сигнал от Шейлы Набоковой. Она на самом деле попала в пиратскую засаду и просит вас о помощи.

Финал

Если вам удастся выжить в этой кровавой бойне, вы сможете наконец встретиться со своим братом. На борту его корабля разыграется последний акт космической эпопеи. После этого к вам возвратится память. Вы вспомните, кто вы есть, и поймете, что вам надо делать дальше.

Заказные миссии

Миссии, лежащие на генеральной линии, достаточно интересны, но, увы, они не вознаграждаются материально. На прямом пути к финалу вы не сможете ни приобрести полноценный корабль, ни оснастить его так, как положено. Вам всегда будет не хватать денег.

Положение можно поправить, если не отказываться от заказных миссий, которые поступают по каналам электронной почты. За них платят деньги, и иногда немалые. Для тех, у кого есть проблемы с английским языком, приводим краткий синопсис.

Хавьер Шонди (*Xavier Shondi*)

Это первая заказная миссия, с которой вам доведется встретиться. Она удивительно проста и на редкость хорошо оплачивается. Шестнадцать тысяч кредов, которые вы получите, позволят сразу пересесть на «Шаман» и обзавестись приличными лазерами. Без исполнения этой миссии ваш прогресс в генеральной линии будет надолго затянут.



Заказчик поставит задачу на встрече в баре на планете Криус. Там же он передаст задаток — 8000 кредов. Ваша задача сопроводить транспорт, груженный оружием для повстанцев, до планеты Каратикус (*Karatikus*). Миссия исполняется легко, и остальную часть суммы Шонди передаст вам в том же баре на Криусе.

Впоследствии вам еще не раз придется иметь дело с Хавьером Шонди, вы даже сможете спасти ему жизнь. Благодарность этого джентльмена всегда измеряется приличной суммой, так что с ним можно иметь дело.

СОВЕТ

Оказавшись на планете Каратикус, не спешите возвращаться на Криус за деньгами. Несколько челночных грузоторговых операций между Каратикусом и Янусом-4 (Janus IV) позволят быстро нарастить бюджет.

Мелисса Бэнкс (*Melissa Banks*)

Эту даму вам придется спасать от пиратов, после чего между вами возникнет нежная дружба. Вы встретитесь с ней не раз в разных барах, и ее благодарность будет измеряться не деньгами.

Ральф Маклауд (*Ralf McCloud*)

Этого «ковбоя» вам также придется выручать из беды. Миссия крайне полезна тем, что в благодарность Маклауд передаст супермощный лазер из тех, которые не бывают в свободной продаже, — *Kraven MK IV*. Встреча с ним должна произойти в баре на планете Гермес. Обратите внимание на то, что при посадке на Гермесе программа имеет обыкновение «зависать». Как с этим бороться, мы описали выше.

Бил Мэддокс (*Bill Maddox*)

С ним вы встретитесь в баре на Анхуре. Боевая задача — эскортирование груза с планеты Бекс на Анхур. Миссия трудная, но оплата хорошая — 6000 монет.

СОВЕТ

Лазер Kraven MK IV поступит к вам не сразу после встречи с Маклаудом, а после старта с планеты. Поэтому позаботьтесь, чтобы в момент старта у вас на корабле была свободна хотя бы одна орудийная надстройка, иначе лазер будет некуда ставить.

Доктор Грэхэм Гоулд (*Dr. Graham Gould*)

Этот доктор попросит доставить вакцину из госпиталя на Криусе на планету Анхур и передать ее Ангусу Сантане. Миссия оплачивается крайне скудно — всего 2000 кредов, но вы все равно не отказывайтесь. Во-первых, она исполняется очень легко, во-вторых, вы получите от Сантаны встречное поручение на 4000 кредов, а в-третьих, Ангус Сантана просто очень приятный человек, которому хочется оказать услугу.

Луиза Филлипс (*Louissa Phillips*)

Спасательная миссия, которая в итоге приведет еще к одному знакомству в баре. Денег вы не получите ни гроша, да еще будете рады, что ноги унесли от этой фурии. Так что лучше скормите ее пиратам.

Бернис Барлоу (*Bernice Barlow*)

Эта дама в стиле «вамп» самый настоящий вампир. Она предложит вам заказное убийство собственного босса, да еще попросит сделать так, чтобы тот помучился. За это она готова хорошо заплатить (7 000 кредов). Это легкие деньги, поскольку пилот из босса никудышный. Правда, если за этим делом вас «застукает» полиция, жизнь сразу покажется хуже, чем она есть на самом деле.



Встреча с этой дамой должна состояться в баре на планете Гефест.

Сенатор Эймс (*Senator Ames*)

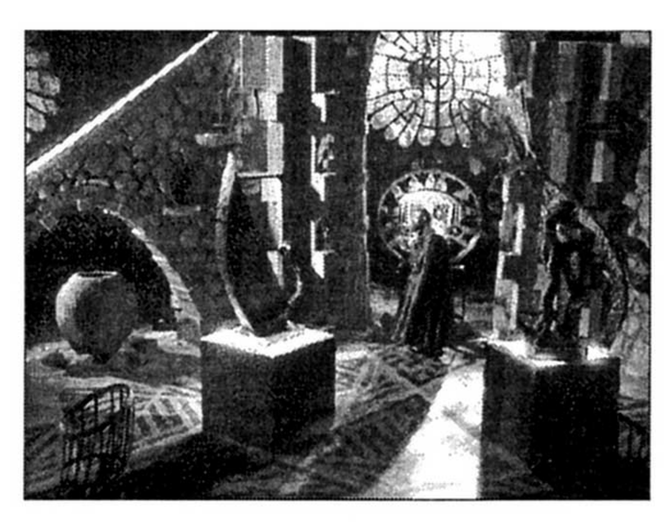
Сенатор обратится с просьбой встретить и проводить его дочь Темиссу Эймс. Эскортные миссии всегда сложны, но зато благодарностям не будет конца. От сенатора отдельно, а от дочери отдельно.

Дядюшка Кашумай (*Uncle Kashumai*)

Просьбу о встрече вы получите по E-Mail. Этот священник управляет музеем цивилизации Хом на планете Бекс. Суть дела состоит в том, что какие-то «неверные» братья Брей (*Brey*) похитили из музея священную статуэтку. Вам предлагается за 10 000 монет либо вернуть статуэтку, либо наказать негодяев.

Начните поиски похитителей с местного бара. Там вы встретите известного коллекционера предметов искусства по имени Альберто Фосса. Он прослышал про редкую статуэтку и прибыл сюда для участия в тайном аукционе. Поскольку его здесь хорошо знают, он опасается, что цену в аукционе могут за-





Музей цивилизации Хом на планете Бекс.

драть непомерно высоко, и поэтому попросит вас принять участие в аукционе в качестве подставного лица. Обещает заплатить за это 5 000 кредов. Верхнего предела торговли нет.

Аукцион вы выиграете, предложив за статуэтку 100 тысяч (деньги-то не свои), а забрав статуэтку, можете отдать ее Фоссу, а можете отнести в музей. Обрадованный дядюшка Кашумай вознаградит вас лучше, чем обещал.

Тетушка Мария (*Auntie Maria*)

С ней вы встретитесь в баре на планете Бекс, и она попросит проводить ее до Гефеста. Миссия очень простая, хотя наградные 3000 — не Бог весть какие деньги.

Лорд Майк Вонкс (*Lord Mike Vonx*)

От лорда Вонкса вы получите электронное письмо с предложением о встрече на планете Анхур. Там он поставит задачу на уничтожение каравана с оружием, следующего от планеты Гефест. Деньги неплохие — 8 000 кредов, к тому же диверсионные миссии исполнять всегда проще, чем эскортные, но...

Неприятное сообщение застигнет вас уже в полете. Дело в том, что из кораблей каравана только два везут оружие, а на некоторых находятся заложники, и эти корабли нельзя трогать ни в коем случае. Так эта нехитрая на первый взгляд миссия превращается в тяжелейшее испытание вашей ловкости и точности.

Нельсон Рамирес (*Nelson Ramirez*)

С этим человеком вы можете встретиться в баре *Sinner's Inn* на Гермесе. Просьба проста — доставить его на Янус-4, где вы и получите 4 000 кредов в награду.

SOS-миссии

Эти миссии многочисленны и не сопровождаются видеоврезками. Многие из них заказывает Служба безопасности (CIS) и всегда исправно платит. В подобных миссиях часто приходится использовать устройство *Tractor Beam* для подбора в космосе спасательных капсул, грузовых контейнеров и т. п.

Несмотря на то что подобные миссии всегда объявляются неотложными и сверхсрочными, к ним можно относиться спокойно. Можно даже набирать сразу пакет заданий и не спеша исполнять их в том порядке, в каком удобнее летать. Надо только пореже садиться на планеты. После нескольких посадок вам могут сообщить, что вы опоздали.

Произвольные миссии

Эти миссии вы можете принимать на себя сами через раздел *Bulletin Board* в сети CCN. Руководствуйтесь, во-первых, содержанием миссии, а, во-вторых, суммой оплаты. Как правило, чем выше оплата, тем труднее миссия.

По характеру самые простые миссии — диверсионные (что-то взорвать, кого-то уничтожить). Самые трудные — эскортные. Встречаются миссии по подбору грузов в заданной точке и уникальные миссии, отмеченные знаком «?». Такие миссии наиболее трудны, но и очень интересны.

Не верьте всему, что вам сообщают. Нередко миссия оказывается не столь простой, как об этом можно было бы подумать. Бывают и случаи неуплаты наградных. Во всех случаях руководствуйтесь здравым смыслом. Если, например, вам поручили кого-то «убрать», а потом оказывается, что вместе с предполагаемой жертвой на борту его жена и дети, да и вины на нем никакой нет, стоит подумать, исполнять ли такие «заказы». Если вы не отключите SoundBlaster, крики невинно убиенных долго будут преследовать вас в ночных кошмарах.

Космическая торговля

Космическая торговля по прибыльности стоит на втором месте после исполнения заказных миссий. А если заниматься ею квалифицированно, то может быть и на первом. В Федерации Трех Систем немало планет, на каждой из которых сложилась своя уникальная экономика и своя система цен. Если облететь все планеты и составить список цен на товары, то можно найти такие маршруты, которые обеспечат сверхприбыль. При этом, конечно, надо следить за тем, чтобы торговые точки находились как можно ближе друг к другу, чтобы минимизировать потери от случайных встреч с пиратами. Без такого тщательного предварительного анализа торговля является делом рискованным, с непредсказуемыми последствиями.

Для начинающих дадим несколько советов, которые могут пригодиться.



1. Планета Гефест (*Hephaestus*) славится своей техникой. Отправляясь на нее, прихватите руды тяжелых металлов (но не платины). Улетая с этой планеты, загрузите трюмы технологическим оборудованием.

2. Планета Криус (*Crius*) считается общепризнанным медицинским центром. Не ввозите сюда медицинские товары, а наоборот, везите их отсюда. За них неплохо заплатят на Анхуре (*Anhur*) и Янусе (*Janus*). Тем не менее Криус очень нуждается в крови для переливания. Отправляясь сюда, прихватите столько, сколько сможете.

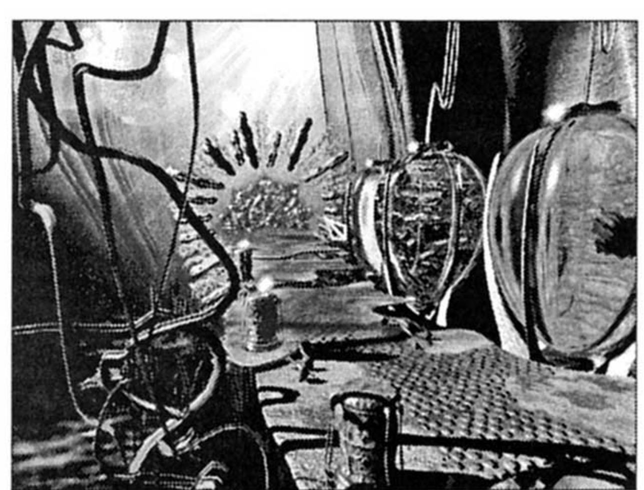
3. Янус, по-видимому, самая богатая планета в Федерации, и люди здесь живут не бедные. Здесь особенно ценятся предметы роскоши и деликатесы.

4. Мест, где можно дешево купить продукты питания, немало, но продавать их надо на высокоразвитых планетах Гермес (*Hermes*), Хейдс (*Hades*) и Янус.

5. Наилучшее место для приобретения строительных и конструкционных материалов — скромная планетка Дезолия (*Desolia*), а продавать их надо все там же — на Янусе и Анхуре.

6. Планета Каратикус (*Karatikus*) — отличное место для приобретения запрещенных товаров, но это не относится к оружию. Оружие лучше всего вывозить с преуспевающего Януса, а ввозить как раз на Каратикус.

7. Челночный маршрут Янус—Каратикус — самый быстрый путь к обогащению.



Планета Karatikus – одно из лучших мест для покупки дешевых товаров.

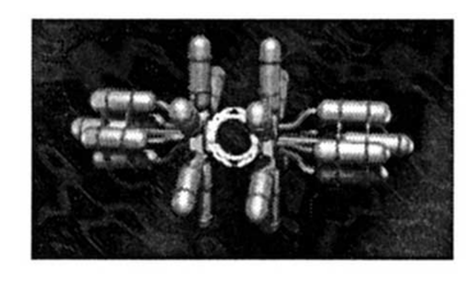
Порядок оснащения кораблей

1. Орудия и ракеты покупаются в первую очередь. Без всего можно обойтись, а без оружия нельзя. В первую очередь установите самые лучшие стволы, какие сможете себе позволить. На оставшиеся деньги покупайте ракеты, опять же лучшие из возможных.

Если у вас на борту есть ракеты, это еще не значит, что ими нужно стрелять. Это дорогое оружие, и ракеты надо беречь. Они применяются только тогда, когда ясно, что без них вам не выжить.

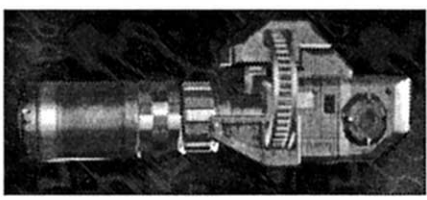
После закупки оружия у вас должно еще остаться немного денег (примерно 5% от стоимости корабля) на необходимый ремонт после рейса.

2. Всякая закупка лазеров должна сопровождаться установкой систем сброса тепла (*Coolant Unit*). Методом проб и ошибок установите для себя паритет между мощностью оружия и эффективностью охладителей.



3. В третью очередь можно покупать разгонные блоки (*Afterburner Enhancer*). Они позволят быстрее набирать разгон на форсаже, а в бою это свойство очень важно. В принципе с покупкой разгонных блоков можно было бы и подождать — есть вещи поважнее, но стоят эти блоки совсем недорого, и откладывать их покупку нет смысла.

4. Ремонтный робот (*Auto Repair Unit*) должен быть приобретен как можно быстрее. Он имеет не только военное, но и экономическое значение, поскольку сэкономит огромные деньги на ремонте. Не садитесь на планету до того, как робот-ремонтник залечит все повреждения корабля, какие найдет.



5. При первой же возможности купите ионные пушки *Mass Ion Cannon*. Они имеют высокую скорострельность, хорошую мощность залпа и совершенно не выделяют тепла. Единственный недостаток — невысокая дальность.

6. Регенераторы силового поля (*Shield Enhancer*) — тоже нужное, хотя и не первоочередное оборудование. Если вы ведете рискованную жизнь охотника на пиратов, то вам такое устройство не помешает.

7. Прочее оборудование: мины, ловушки, излучатели вирусов, вирусные фильтры и атомные заряды — приобретайте по мере необходимости и при наличии средств.

8. Экзотическое оборудование типа *RTS* и системы *Blindfire* вам приобретать не придется — вы получите его бесплатно в качестве награды за исполнение заданий.

9. Доступ к системе неуязвимости *Warp Shield* тоже откроется не сразу. Это роскошь, которую стоит иметь, но которую не стоит применять из-за высокой цены.



Финт-коды

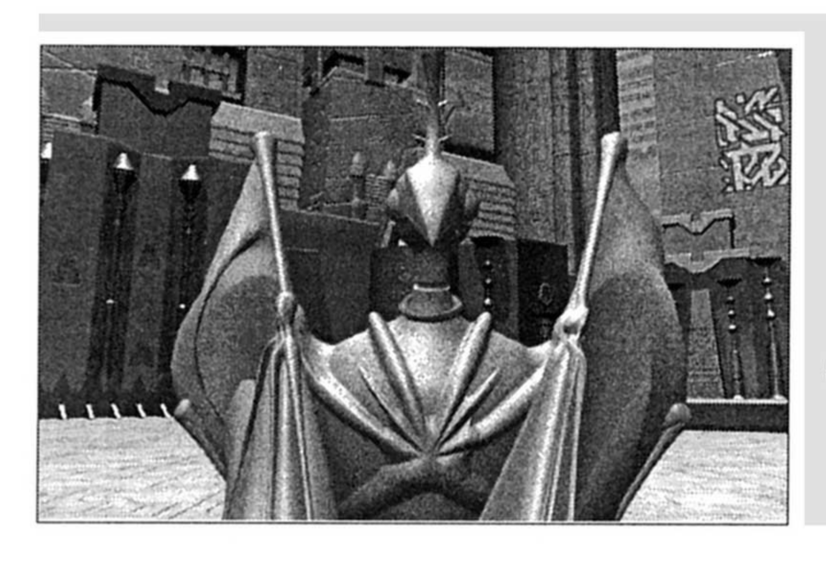
Многие игры имеют встроенные «финт-коды» (*Cheat Codes*). Разработчики программ используют их для отладки и тестирования игр и нередко оставляют в готовой программе для того, чтобы поддерживать исследовательский интерес публики.

Privateer 2: The Darkening — не исключение, и здесь тоже есть несколько таких кодов. Мы не рекомендуем ими пользоваться, поскольку при этом падает интерес к игре. Программа отлично сбалансирована, и все, что необходимо, можно достичь постепенной модернизацией корабля и набором боевого опыта. Но если по каким-то причинам вы все-таки захотите использовать недокументированные «финт-коды», то можете это сделать во время космического полета.

ФИНТ-КОДЫ

1. *Перейдите в экран системы навигации — Alt+N.*
2. *Включите режим поиска планеты — F.*
3. *Наберите один из следующих кодов:*

NAPALM	*установить на борту ядерный заряд Nuke'em*
PETY PETY	*полная заправка топлива для ускорителей*
REP ME UP	*полный ремонт всех систем*
CHILL OUT	*охлаждение лазерных орудий*
NO TALENT	*неуязвимость*



adventure



1996

Rama

Разработчик: **Sierra**
Издатель: **Sierra**

Требования к системе

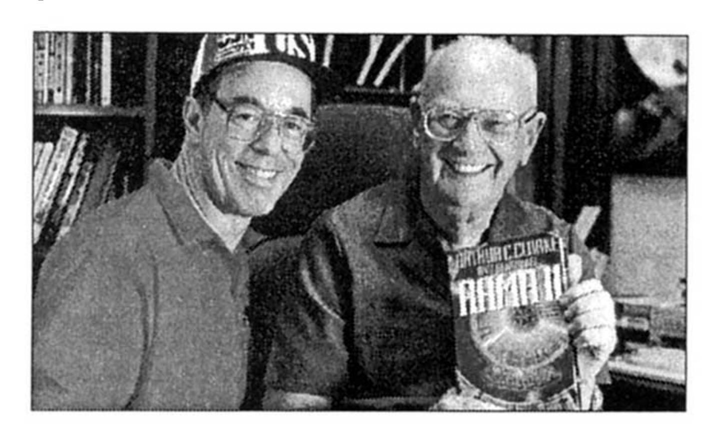
Операционная система	***DOS от 5.0 или Windows 95***
Процессор	***486/66 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Звуковая карта	***Любая стандартная***
Видеокарта	***SVGA***

Эта программа вышла вслед за популярнейшей игрой ***Lighthouse*** *и демонстрирует еще большее богатство графики и сценарий колоссального размера при высоком уровне сложности решаемых головоломок. Такими продуктами компания Sierra убедительно возвращает себе первое место среди разработчиков игр жанра Adventure. Чем же ответит Lucas Arts? Пока не знаем — время покажет.*



Вступление

Первый вопрос, встающий перед теми, кто думает о приобретении новой игры от компании Sierra: насколько она соответствует романам Артура Кларка и Джентри Ли, посвященным встрече в Солнечной системе с гигантским кораблем инопланетной цивилизации под названием Рама? Ответ утвердительный. Игра вполне соответствует этим произведениям, особенно второй части, «Рама II». Соответствие таково, что программу можно рассматривать как интерактивное приложение к этим романам, причем выполненное на таком высоком уровне, что вопрос о том, что лучше: книга или игра? — не встает. И то и другое по-своему очаровательно.



Артур Кларк и Джентри Ли приняли непосредственное участие в подготовке игры.

Общее впечатление

Rama — очередная новинка от компании Sierra, продолжающая ориентацию на высококачественную трехмерную графику, многовариантность поведения героя в игровом пространстве и повышенную сложность решаемых головоломок. Игра вышла вскоре после программы **Lighthouse**, и по стилю исполнения между ними есть много общего. Тем, кто полюбил **Lighthouse**, рекомендуется обратить на нее особое внимание.

Игра занимает два компакт-диска, и к ним приложен третий диск — дополнительный, справочно-информационный. Он больше посвящен Артуру Кларку и его произведениям, чем игре. Деление игры на два компакт-диска обусловило и деление ее внутренней структуры на две части.

Первая часть игры (первый диск) отличается неспешным развитием сюжета. Это дотошное исследование внеземного корабля, знакомство с его тайнами и загадками, которое понравится тем, кто любит спокойные и красивые головоломки с техническим или математическим уклоном. Вторая часть гораздо более динамична и трагична, требует хорошего понимания происходящих событий и имеет ограничения по времени.

Программу отличает великолепная трехмерная графика, рациональное использование видеовставок (они не перегружают игру, а, наоборот, украшают) и необычайно тщательный подбор звукового и шумового оформления. Музыкальное сопровождение — неотъемлемая часть игры и большая удача авторов. Шумовое сопровождение (особенно когда имеешь дело с инопланетными механизмами) представляет особую ценность и делает игру эталоном.

Предыстория

На борту гигантского цилиндрического инопланетного корабля работает небольшая группа исследователей. Перед ними стоит нелегкая задача — разобраться с функционированием неземной техники и попытаться проникнуть в тайны корабля. Основных вопросов два. Первый: кем и зачем отправлен в дальнее путешествие корабль? Второй: не представляет ли он опасности для жителей Земли?

Из этих вопросов вытекает одна проблема: «До каких пор возможно (и нужно ли вообще) продолжать исследование этого образования, и не пора ли его уничтожить хорошим ядерным зарядом, пока не стало слишком поздно?» Вам вскоре предстоит убедиться, что у разных членов команды к этой проблеме разные подходы. Разумеется, ваше расследование должно помочь составить собственное мнение, и ваша задача — довести это мнение до конкретного исполнения.

Топография Рамы

Рама — огромный корабль цилиндрической формы. Вращение вокруг оси позволяет поддерживать силу тяжести на внутренней поверхности цилиндра. Возможно, что в основу конструкции корабля был положен полый астероид, обработанный изнутри и облаченный в герметичную оболочку снаружи. Атмосфера внутри корабля вполне пригодна для дыхания.

Размеры корабля составляют десятки километров. Это немало, поскольку на нем можно было бы, например, эвакуировать все население десяти таких планет, как Земля, даже если каждому человеку предоставить каюту размером с небольшую однокомнатную квартиру (наши космонавты на станции «Мир» о таких удобствах не мечтают). Легко предположить, сколь много загадок таится в этом гигантском объеме.

Внутри корабля есть несколько неземных сооружений. По-видимому, у каждого из них есть какое-то предназначение. Его еще предстоит выяснить, но пока, в качестве временных, ученые дали им названия по ассоциациям: «Лондон», «Бангкок», «Большое Колесо», «Гараж», «Док». Одно сооружение («Нью-Йорк») представляет собой огромный остров в замерзшем море, застроенный гигантскими небоскребами. По сути, этот «Нью-Йорк» — как бы одна гигантская машина, назначение которой пока неизвестно.



Перемещение между отдельными пунктами этой неземной топографии вы будете осуществлять с помощью плоской карты, на которой красными точками отмечены сооружения.

Обитатели Рамы

До сих пор исследователям не удалось столкнуться ни с одной разумной формой жизни. Тем не менее кое-какие обитатели на корабле все-таки есть, и среди них немало опасных для человека.

Из живых существ наиболее заметны так называемые *авианы* — летающие существа, напоминающие гигантских летучих мышей. Контакт с ними пока установить не удалось, но ясно, что угрозы для человека они не представляют.

Из неживых существ часто встречаются биороботы (биоты). Они действуют по заложенной программе. Известно несколько видов биотов, специализирующихся на различных функциях. Как правило, это обслуживание корабля, ремонт его систем, поддержание порядка и утилизация отходов. Страсть к порядку и программа, нацеленная на уничтожение всего лишнего, по-видимому, и делает некоторых биотов опасными для человека. Видимо, они воспринимают его как «мусор» и стремятся «утилизировать».

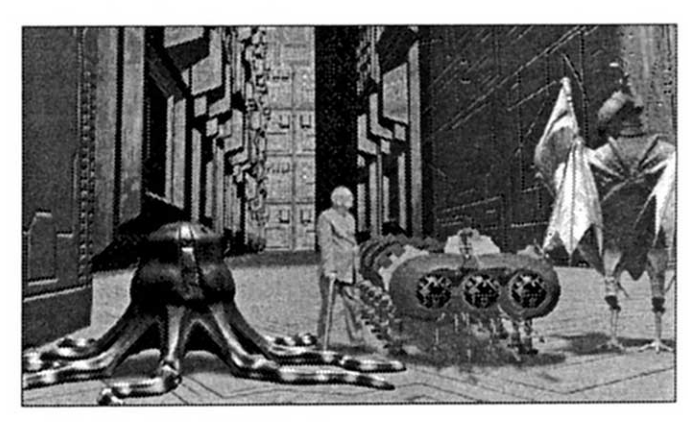
С биотами вы сможете ознакомиться в «гараже» (ангар, где хранятся биоты) и в демонстрационном зале «Лондона». Различают несколько видов биотов.

«Многоножка» (*Centipede*) — ремонтный робот. Угрозы для человека не представляет.

«Богомол» (*Mantis*) — многофункциональный обслуживающий робот.

«Кран» (*Crane*) — тяжелый промышленный робот, служащий для подъема и транспортировки тяжелых грузов.

«Краб» (*Crab*) — робот для сбора и утилизации отходов. Быстро бегает. Опасен для человека.



Артур Кларк с «участниками» игры на площади фантастического города.

«Акула» (*Shark*) — служебный робот для работы под водой.

«Паук» (*Spider*) — робот охранно-патрульной службы. Чрезвычайно агрессивен и очень опасен для человека.

Экипаж международной команды

Исследование неземного корабля выделено в отдельный проект под названием «Ньютон» (так же называется космический челнок, доставивший экипаж на Раму). В состав международной экспедиции входит двенадцать человек. У основных участников есть свой личный номер. Ваш номер — 002, ваша функция — общее наблюдение за ходом исследований. Ваши полномочия — не определены, и прибыли вы сюда в качестве замены трагически погибшего генерала Валерия Борзова.

Личный код	*Имя*	*Должность*
004	Шигеру Такагиси	Научный сотрудник
005	Дэвид Браун	Начальник экспедиции
006	Франческа Сабатини	Тележурналист
007	Отто Хейльман	Начальник службы безопасности
008	Майкл О'Тул	Специалист по шифрам
009	Ричард Уэйкфилд	Главный инженер
010	Реджи Вильсон	Журналист
011	Ирина Тургенева	Пилот корабля экспедиции
012	Николь де Жарден	Офицер медицинской службы
–	Хиро Яманака	Агент службы безопасности
–	Янош Табори	Агент службы безопасности

Личные номера и должности прочих участников экспедиции необходимо знать и помнить, поскольку вам предстоит с ними общаться по ходу расследования.

Система управления

Система управления игрой не перегружена. Она представлена тремя окнами в нижней части экрана и чувствительным курсором мыши. Курсор мы называем чувствительным потому, что при перемещении по экрану он в некоторых местах принимает ту форму, которая подсказывает, что вы можете сделать. Если курсор превращается в стрелку (влево — вправо — вперед) — значит, в этом направлении можно двигаться. Если он принимает символ ладони, можно взять предмет или хотя бы его рассмотреть. Если стрелка курсора показывает вверх или вниз — в этом направлении можно посмотреть.



Три окна внизу экрана:



Камера позволяет детально рассмотреть любой предмет, взятый в руку или находящийся в инвентаре. Просто поднесите его к объективам. Получив укрупненное изображение предмета, можете его повращать. Очень часто это бывает необходимо. Например, если вы нашли какую-то записку, обязательно поверните другой стороной. Там может быть записано что-то важное.

Компас показывает возможные направления движения или вращения. Кроме того, красная отметинка на внешнем кольце компаса указывает на север. Цилиндр — не сфера, и здесь непонятно, что считать севером. Исследователи Рамы договорились считать северным полюсом центр того дна цилиндра, в котором расположен входной люк. Таким образом, прилетев на корабль, вы оказываетесь как бы *на северном полюсе*.

Последнее, правое окно — это окно инвентаря. Сюда укладываются все объекты, которые вы подберете по ходу игры. Окно снабжено стрелками для прокрутки. Особенность инвентарного окна в этой программе в том, что, однажды взяв какой-то предмет, вы уже не сможете от него избавиться, пока не найдете ему применение. «Лишних» предметов очень много. Окно вскоре начнет переполняться. Его заполнение идет по четыре объекта в ряд, и, когда ряд заполнен, могут быть трудности с тем, чтобы начать новый. Для этого просто положите предмет *между* двумя любыми другими. Новый ряд будет начат автоматически.

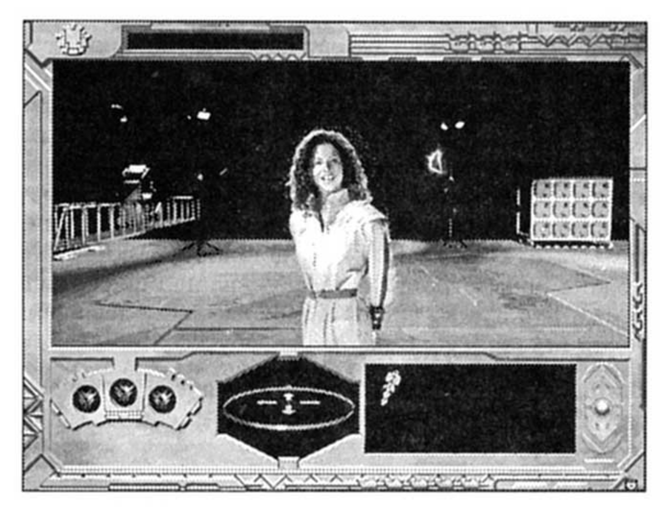
Разумеется, любой предмет может быть взят в инвентаре и помещен перед объективами камеры для внимательного рассмотрения. Если с предметом надо выполнить какие-то действия (открыть, закрыть, включить и т.п.), это тоже выполняется после увеличения его изображения с помощью камеры.

Начало пути

Игра начинается в верхнем лагере. В книге его называют лагерем Альфа. Сюда вас доставил космический челнок. Первый контакт — с медиком Николь де Жарден. Она поприветствует вас и скажет, что на компьютере для вас оставлены сообщения от остальных участников экспедиции. С их просмотра и начинается игра.

Первые сообщения

Пройдите вперед, потом налево. Найдите и включите компьютер. Члены экспедиции оставили для вас персональные сообщения. Эти представления и приветствия формальны, хотя на некоторые стоит обратить особое внимание. Так, два сообщения помечены как «срочные» (*Urgent*) и выделены красным цветом. Это сообщения от специалиста по кодам и шифрам генерала Майкла О'Тула и главного инженера Ричарда Уэйкфилда. Стоит также обратить внимание на сообщение от Франчески Сабатини, которая просит при случае прихватить забытую где-то зажигалку.



Обратите внимание на инвентарь. Пока у вас нет ничего – только ключ с биркой 002. Это ключ от шкафчика – в таких шкафах члены экспедиции хранят личные вещи.

Майкл О'Тул расскажет, что кроме шифров и кодов его хобби — теория чисел, а самые любимые числа — простые. Это такие числа, которые делятся нацело только на единицу или сами на себя. Он также расскажет, что есть особо уникальное простое число 41. Если к нему прибавить квадрат любого числа от 1 до 40 и потом вычесть прибавленное число, то в результате опять получится число простое:

41+1−1=41	41+ 4−2=43
41+9−3=47	41+16−4=53

Одним словом, $41+X^2-X$ — это формула для определения сорока простых чисел. Такие особенные числа называют *квадратичными простыми числами*.

Эта информация пригодится в финале игры, а пока просто имейте в виду, что кабинка канатной дороги, по которой вам предстоит спуститься из верхнего лагеря вниз, приводится в действие с помощью первых двух «любимых» чисел О'Тула.

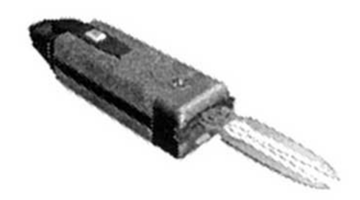
При просмотре видеозаписи Ричарда Уэйкфилда обратите внимание на миниатюрного робота у него на столе. Будучи большим поклонником Шекспира,



он назвал его Фальстафом. Для вас Ричард оставил такого же робота, который будет служить вашим проводником в первые дни. Его зовут Пак (Puck), и найти его вы сможете в ящике камеры хранения.

Первые предметы

От компьютера поверните направо и, сделав несколько шагов, найдете ящики камеры хранения. На каждом ящике личный номер владельца. Прежде всего загляните в собственный ящик (002) — ключ у вас имеется. Возьмите то, что там лежит: универсальный инструмент и наручный коммуникатор.



Универсальный инструмент нажатием кнопки превращается в нож, ножницы, ложку, фонарик. Наручный коммуникатор надевается на левую руку — это что-то вроде маленького компьютера. Все сообщения, поступающие по радио, сохраняются в его памяти. Другой способ ввода информации — с помощью блоков кристаллической памяти (*Data Cube*). Такой кристаллокуб вставляется в коммуникатор, и вы можете просмотреть записанную на нем информацию. Если сообщение зашифровано, то нужно вставить еще карточку-дешифратор. В первый момент у вас такой нет, но скоро вы ее раздобудете.

Загляните в ящичек главного инженера (009) — он не заперт. Там вас ждет гид и компаньон — миниробот по имени Пак.

Справа от камеры хранения есть проход, ведущий к лестнице. Спустившись вниз, обнаружите ядерное взрывное устройство. Оно пока неактивизировано — горит сигнал *INACTIVE*, а на панели сверху лежит забытый кем-то ключ от камеры хранения. Номер на ключе — 006 (принадлежит тележурналистке).

В ящике у журналистки найдете несколько инопланетных табличек, кристаллокуб, немаркированный ключ и, конечно, зажигалку. Кстати, о зажигалке она вас и не спросит. Немаркированный ключ, очевидно, дубликат. Если интересно посмотреть, к чьему ящику проявляет интерес Франческа, проверьте это сами. Если какой-то предмет подходит к другому предмету, он окрашивается в красный цвет. Несложная проверка «окрасит» дубликат ключа на ящичке, принадлежащем главе службы безопасности — 007. Так вот за кем следит пресса!

ВНИМАНИЕ

Такого опытного следователя, как вы, это должно насторожить. Если ключи от ящиков и забывают, так не на ядерных же зарядах?! Зная, что вы обязательно будете инспектировать заряд, журналистка, по-видимому, специально подбросила ключ, а разговор про зажигалку – не более чем намек, чтобы привлечь ваше внимание. Считайте, что это приглашение заглянуть в ее ящик.

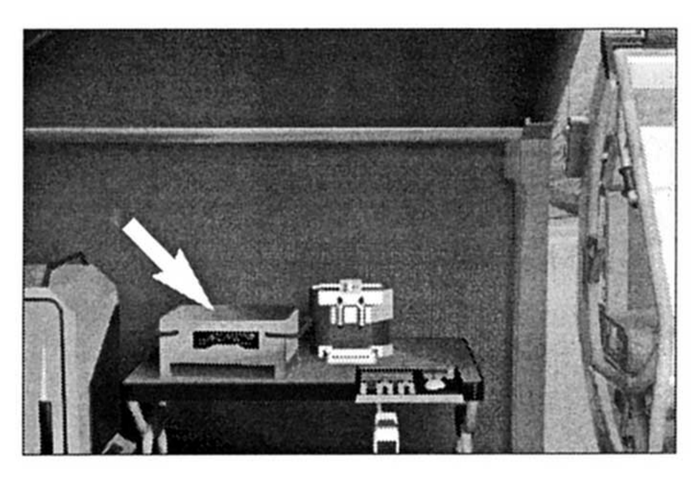
Проверив содержимое его ящика, найдете инопланетную оптическую линзу и еще один блок кристаллопамяти. На нем закодированное сообщение от Хейльмана к своим агентам. Прочитать его пока не удастся.

Теперь вы сделали в верхнем лагере все что нужно, и настало время спускаться вниз. Если это решение вы не примете сами, об этом напомнит Николь, связавшись через коммуникатор. Пройдите к трапу, уходящему в темноту, — он приведет вас к кабинке канатной дороги. Код для запуска — два первых «любимых» числа О'Тула — 4143, и вот вы уже в палатке базового лагеря экспедиции.

Базовый лагерь (лагерь Бета)

Выйдя из кабинки, поверните направо и подойдите к столу. На нем лежит записка от Николь и блок кристаллопамяти. Возьмите и то и другое — это просто реклама новой книга Артура Кларка, которая выходит в этом году и называется «3001: Последняя Одиссея».

В противоположном конце палатки отыщите холодильник. Рядом с ним тумбочка, на которой стоит ящик. В этот ящик участники экспедиции приносят и складывают неопознанные артефакты, в частности, всевозможные таблички. У вас такие уже есть, но возьмите себе еще. Чем их больше, тем лучше. Эти таблички нужны для открывания запертых дверей, и собирать их надо очень тщательно.



Возьмите за правило регулярно наведываться в палатку и выгребать из ящика все, что там лежит. Это поможет сэкономить время на розыск «ключевых» табличек.

Теперь и здесь сделано все что нужно. Перед выходом из палатки столкнетесь с Ириной Тургеневой, пилотом космического челнока. Беседа с ней не слишком содержательна, хотя проявит ее точку зрения: «Взорвать бы эту штуку, пока какой беды не вышло!»

Шаг вперед из палатки переведет вас в режим радарной карты.



Режим радарной карты

Это основной режим для перемещения между локациями игры. Карта, полученная на экране радара, имеет вид круга, на котором красными точками показаны зоны, в которые можно попасть. Самый удобный способ указать, где что находится, — воспользоваться обозначениями часового круга. Например, если сказано, что «гараж» находится в 3:00, то это значит, что его надо искать на востоке — там, где на часовом циферблате стоит цифра 3. Чтобы перенестись в желаемое место, достаточно щелкнуть мышкой на нужной красной точке. Но здесь необходимо соблюдать осторожность.

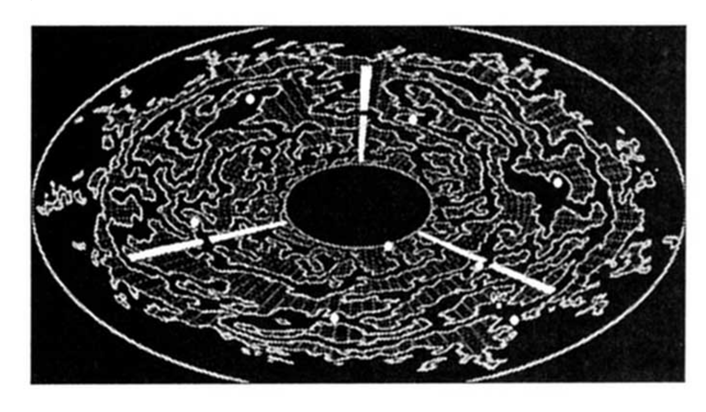
Красными точками отмечены не только зоны, в которых есть сооружения, но и места, где водятся биоты. Сигналы от сооружений присутствуют постоянно, всегда в одном и том же месте. Биоты передвигаются, и сигналы от них поступают из разных мест.

После того как вы ткнете мышкой в красную точку, вам покажут более подробно участок местности на радаре. Если там ничего опасного нет, щелкните по нему мышкой еще раз и перемещайтесь. Если в этой зоне находится один из ваших коллег, значит, увидите его номер. Если же увидите на фрагменте карты зеленые сигналы от биотов, ни в коем случае не отправляйтесь в это место и щелкните мышкой за пределами выделенной зоны. Есть биоты, опасные для человека.

СОВЕТ

Нет правил без исключений. Биот «многоножка» (четыре зеленые точки в ряд) может оказаться полезным. Если вы телепортируетесь в его зону, то, возможно, увидите, как он выбрасывает кодовую табличку. К сожалению, такое событие может произойти только один раз.

Чтобы реже рисковать, обратите внимание на то, что все необходимые по ходу игры сооружения расположены в разных секторах часового круга. И поэтому если вы видите в секторе *две* красные точки, то одна из них — постоянное сооружение, а вторая — биот. Не зная, какую выбрать, не выбирайте никакой. Пройдите в зону, которая вам известна, а потом опять вернитесь в



Радарная карта. Крупными точками отмечены важнейшие сооружения.

режим карты. Биот уползет, и в секторе останется только одна красная точка — та, которая вам нужна.

«Гараж»

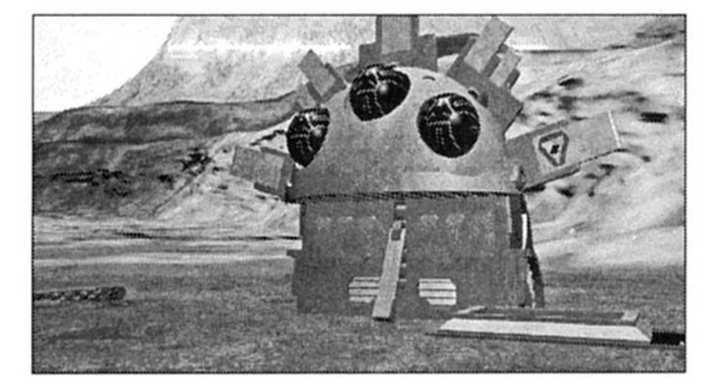
Начните с обследования «гаража». Это наименее сложный участок. «Гараж» находится в секторе 3:00 на радарной карте. Прибыв на место, осмотритесь по сторонам и продолжайте осматриваться на каждом шагу. В этой зоне вы должны найти:

- журналиста Реджи Вильсона — он расскажет вам о том, как с помощью биотов работает система уборки «мусора», и передаст блок кристаллопамяти с репортажем о биотах, подготовленным тележурналисткой. Не забудьте заглянуть в контейнер рядом — нужные вам предметы могут быть брошены сюда биотами-мусорщиками. Возьмите за правило всякий раз, оказываясь рядом с таким бункером, проверять, что в нем лежит. Нужная вещь может появиться в любой момент;
- пластиковый куб из прозрачного материала, внутри которого видна кодовая табличка. Достать ее пока невозможно;
- обломки разрушенной красной сферы. Один из таких обломков возьмите с собой. Он прозрачен и может выполнить роль красного светофильтра;

СОВЕТ

Примите за правило на каждом шагу сначала внимательно смотреть по сторонам, а только потом делать шаг. Пластинки, таблички и прочие артефакты, необходимые по ходу игры, могут валяться где угодно. Они могут быть присыпаны землей, придавлены камнем. Они могут быть незаметны с трех сторон и видны только с одной. Вам нужно не пропустить ничего. Это не значит, что вам все это потребуется, но если вы пропустите хоть один предмет, который действительно необходим, искать его потом будет очень трудно.

Раскладку предметов по карте игрового поля программа генерирует случайным образом, так что не ждите описания, где что лежит, а самым внимательным образом смотрите вокруг.



Система уборки мусора. Обратите внимание на бункер справа. В нем могут оказаться нужные таблички.



- само здание «гаража». Войдите в него. Ваш экскурсовод, Пак, расскажет о том, что представляют собой те или иные биоты. Обратите внимание на «паука», запертого за решеткой. Пока решетка закрыта, он не опасен.

При выходе из «гаража» поверните направо и проверьте все участки в районе наклонного сооружения и под ним. Там обычно встречаются артефакты.

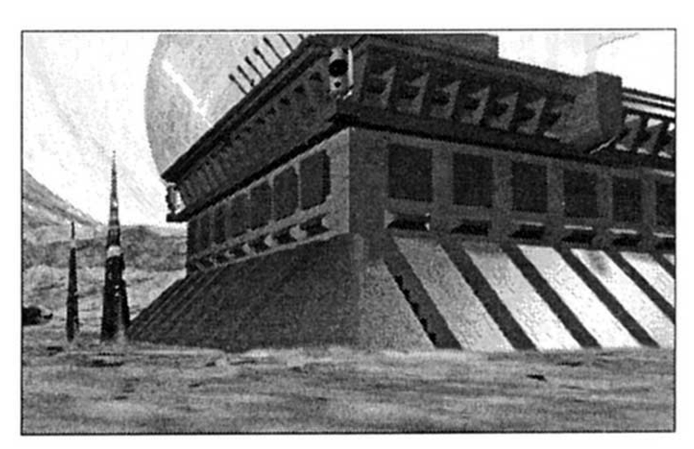
«Лондон»

По-видимому, это центр по переработке и утилизации отходов корабля. «Лондон» находится в секторе 1:00. Прибыв сюда, вы встретите Шигеру Такагиси у энергетического барьера, преграждающего проход к сооружению.

Такагиси обратит ваше внимание на то, что барьер работает в импульсном режиме и в этих импульсах есть закономерность. После каждого девятого импульса следует небольшая пауза. Ее достаточно, чтобы успеть преодолеть барьер. За барьером посмотрите налево — увидите пост управления силовым полем. Потяните рукоятку — поле будет отключено. Обратите внимание на треугольный символ на вершине установки.

После этого разворачивайтесь и направляйтесь к главному входу в сооружение. У входа стоит тумба. Щелкнув мышкой по изображенному на ней символу, вы откроете ключевую головоломку, которую необходимо решить для того, чтобы открыть дверь. Большинство дверей в первой части игры заперто такими головоломками. Основной принцип их решения состоит в том, чтобы логически определить, какой таблички не хватает, разыскать ее и поставить на место.

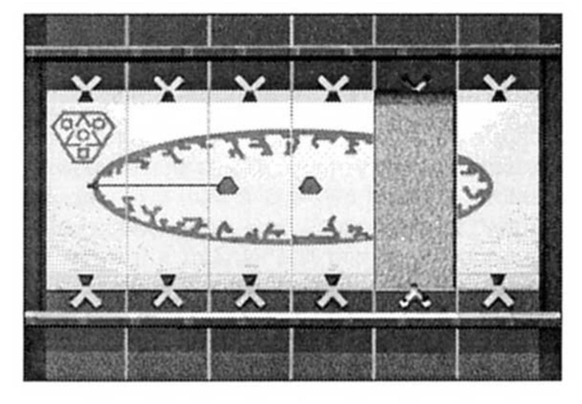
У вас, несомненно, есть с собой немало пластин, собранных по ходу игры. Но в каждом сеансе все головоломки генерируются случайным образом, и окончательных рекомендаций дать нельзя — можно только ознакомиться с общими принципами (см. *Приложение 1*).



Так выглядит «Лондон».

После двух неверных попыток головоломка может измениться (это происходит не всегда), и тогда можно попробовать решить второй вариант, если он не окажется более сложным.

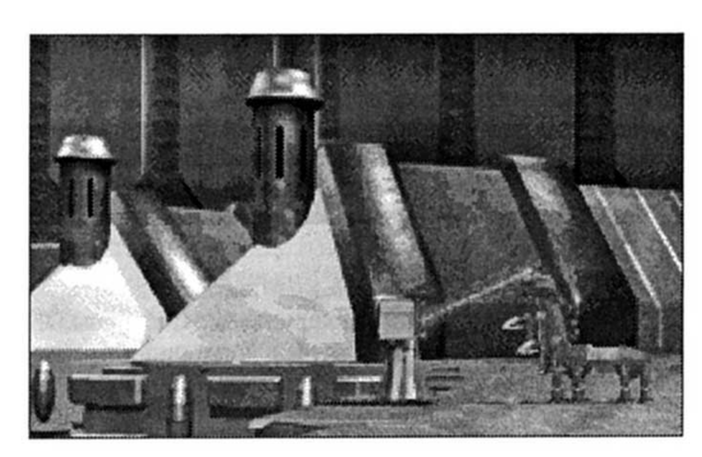
Войдя внутрь сооружения, внимательно обыщите углы и закоулки. Здесь могут быть столь нужные вам таблички. Слева от входа стоят демонстрационные машины, созданные инопланетными учеными. Оперируя ими, можете пополнить багаж знаний о Раме.



Справа от входа — два больших панно. На них можно выложить имеющиеся прямоугольные таблички. На левой панели выкладывается карта «Нью-Йорка» (овальный город-остров в замерзшем море срединного пояса Рамы). Когда таблички будут выложены правильно, на панно высветится местоположение трех важнейших площадей этого «города». Это пригодится во второй части игры.

На правой панели выкладывается карта той части Рамы, в которой вы находитесь. Если каких-то табличек не хватает, значит, где-то что-то пропущено — продолжайте розыски.

Дверь, находящаяся напротив входа, тоже заперта «ключевой» головоломкой и ведет в огромный зал с большой центральной шахтой. Обойдите этот зал против часовой стрелки. При подходе к одной из дверей увидите, как из нее выезжает служебный биоробот «богомол», подъезжает к шахте и вызывает подъемник. Он делает это с помощью двух импульсов красного лазерного луча. Вам надо эту операцию повторить.



Робот «богомол» приводит в действие подъемную систему.



Лазерного излучателя у вас нет, но зато есть универсальный инструмент и обломок красного прозрачного пластика. Включив фонарик и объединив его с красным пластиком, получите красный луч. Направьте луч в отверстие чувствительного элемента, и в шахте поднимется платформа. Зайдите на нее и повторите манипуляции с фонариком — платформа опустит вас вниз.

Это «канализационная» система, участвующая в утилизации отходов. Ваша задача — пройти по трапам и собрать все пластины, какие сможете отыскать. Особенность этих пластин в том, что они загрязнены и в таком виде не могут быть использованы для открывания шифрозамков. Тем не менее все-таки соберите столько, сколько сможете — в дальнейшем их можно будет почистить. Хорошо, если найдете пластины, лежащие на трапе, — они чисты.



Наверх возвращайтесь, включив платформу с помощью фонарика. Там сделайте пару шагов налево. На полу лежит какое-то устройство. Возьмите его и внимательно рассмотрите — должны увидеть трехгранный стержень сбоку. Он очень похож на тот треугольник, который мы видели на посту управления энергетическим барьером при подходе к «Лондону».

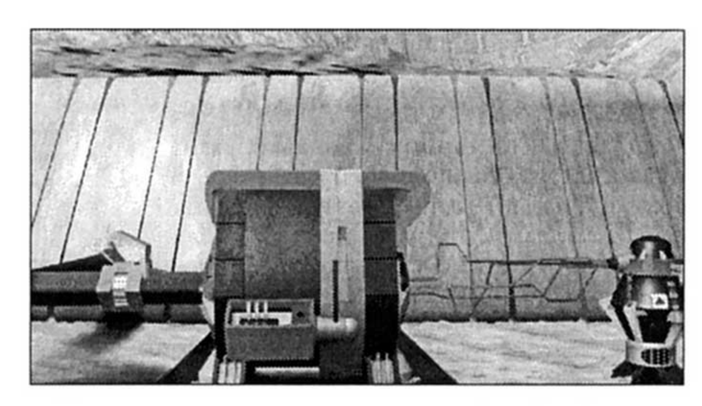
Обойдите шахту по часовой стрелке, пока не найдете конвейер, по которому отходы подаются на переработку. Рядом с конвейером есть дверь, закрытая обычным логическим замком. Вам снова придется подбирать необходимые пластины. Хорошо, если у вас они есть. А если нет? Посмотрите, может быть, подойдет что-то из загрязненных? Если так, значит, надо подумать, как их очистить.

Чистка пластин

Для чистки пластин есть специальная машина. Она стоит в области «Большого Колеса». Кстати, при выходе из «Лондона» подойдите к посту управления энергетическим барьером и приладьте к нему найденный блок с трехгранным выступом. Блок откроется, и внутри вы найдете еще одну кодовую пластинку.

Прежде чем отправляться дальше, загляните в палатку базового лагеря. Там в холодильнике хранится коробка с порошком, найденным в зоне «Большого Колеса». Этот порошок и служит чистящим средством, заправляемым в машину. Не забудьте также заглянуть в ящик на тумбочке. Не исключено, что, пока вас не было, кто-то из коллег нашел несколько пластин и положил их туда. Взяв ящик с порошком, выходите из палатки и с помощью радарной карты отправляйтесь к «Большому Колесу» — оно находится в секторе 10:30.

Прибыв на место, встретите Франческу Сабатини. Журналистка передаст карточку-дешифратор. Встроив ее в коммуникатор, можно прочитать закодированное послание начальника службы безопасности своим подчиненным. Так вы узнаете, что по приказу начальства особисты начали производить заклад-



Машина для чистки пластин. Приемный бункер расположен в центре. Моющий агрегат – справа.

ку каких-то пакетов под кодовым названием «Троица», причем делают это в тайне (особенно от генерала О'Тула). В известность поставлен лишь начальник экспедиции Дэвид Браун (а теперь еще и вы и, конечно же, дотошная журналистка).

Теперь осмотритесь. Зона «Большого Колеса» представляет собой долину. Впереди бункер для сбора отходов. Его надо проверить. Кстати, пока будете ходить по долине, внимательно изучайте все вокруг — здесь есть пластины.



Пройдя вперед, найдете машину для чистки пластин, но запустить ее пока невозможно. Обследуйте долину дальше. В центре стоит лучевое орудие. Неподалеку — неисправный стационарный биот. Рядом с ним надо подобрать металлический прут. Вдалеке просматриваются контуры гигантского круглого сооружения — это и есть «Большое Колесо», а в одной из лощин неподалеку от биота найдете предмет в форме овсяного зерна (только размером с хороший огурец).

В этот момент вы можете стать свидетелем того, как пролетающий авиан будет захвачен неисправным биотом. Его надо бы освободить, но пока для этого нет возможности — сейчас настало время идти чистить пластины.

Подойдите к машине. Вставьте найденное «зерно» в отверстие пульта управления, а коробку с порошком загрузите в бункер. Машина заработает, но для того чтобы подать воду, надо вручную провернуть рифленое колесо слева. Справа от машины находится мойка с дозатором. Посмотрите на трубку дозатора — на ней пять делений. Пять порций моющей жидкости — это все, что может выдать машина. Расходовать жидкость надо очень экономно.

Уложить грязную пластину в поддон пока нельзя, поскольку там остатки прежней грязи. Нажав на треугольную кнопку, вы смоете эту грязь, но потеряете одну порцию жидкости. Теперь можно закладывать и отмывать пластины, но не спешите это делать.

У вас есть возможность получить еще пару пластин, не расходуя драгоценную моющую жидкость. Одну пластину вам может выбросить биот «сороконож-



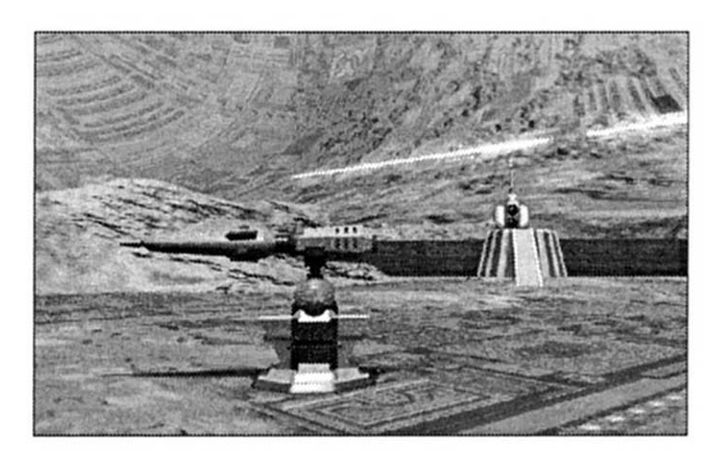
ка» — найдите ее на радарной карте. Еще одну пластину мы видели внутри пластикового куба в окрестностях «гаража».

Расплавить куб можно с помощью лучевой пушки, стоящей в долине. У нее открывается затвор, в который вставляются линзы. Две линзы к этому времени уже должны быть в вашем инвентаре, а третью можно получить у главного инженера. С помощью радарной карты найдите, где он находится (его номер 009), сходите к нему и получите линзу.

Когда в пушку будет установлена третья линза, орудие развернется и сделает выстрел. После этого можете идти к «гаражу» и взять среди потеков расплавленного куба еще одну пластину.

ВНИМАНИЕ

Поскольку ресурс машины весьма ограничен, есть смысл пока пластины не отмывать, а сходить в «Лондон» с тем, что уже есть. Пока вы ходили в палатку и бродили по долине, вам непременно попались какие-то пластины. Может быть, они подойдут к кодовому замку. Если нет, тогда еще раз вернитесь сюда и отмойте конкретно ту пластину, которая нужна. Ничего делать «про запас» не надо.



Лучевая пушка. Вдалеке видна конструкция «Большого Колеса».

«Лондон» 2

Станете вы в итоге отмывать пластину или обойдетесь без этого, но так или иначе, а третья кодовая дверь в «Лондоне», расположенная рядом с конвейером, будет открыта.

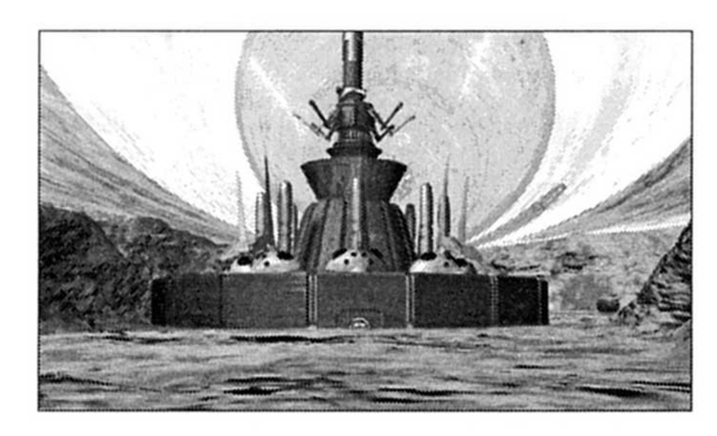
Зал, в котором вы окажетесь, можно считать демонстрационным залом биотов. Здесь вы еще ближе познакомитесь с этой техникой. Единственный неприятный экспонат, мешающий исследованиям, — биот «паук» слева от входной двери. Здесь же слева есть пандус, который приведет к пульту управления «краном». Нажатие на кнопку включит зеленый луч лазера, который приведет в действие «кран». «Паук» будет захвачен и поднят вверх.

Теперь ничто не мешает пройти к стене и взять около нее шестигранную пластину. Здесь же потяните за рычаг и посмотрите на экран дисплея — увидите область внутри «Большого Колеса», в которой нам еще предстоит побывать.

«Бангкок»

Закончив дела в «Лондоне», выходите наружу. В этот момент произойдет несколько важных событий. Во-первых, придет известие о трагической гибели Вильсона. Николь передаст куб кристаллопамяти, и вы сами увидите, как это случилось. Второе событие — «раматрясение». Вскоре после него придет сообщение от главного инженера о том, что корабль ненадолго включил двигатели и произвел коррекцию траектории.

Сооружение «Бангкок» находится в секторе 9:00. Для того чтобы проникнуть внутрь, придется решить еще одну типовую головоломку.



«Бангкок» напоминает храмы Юго-Восточной Азии.

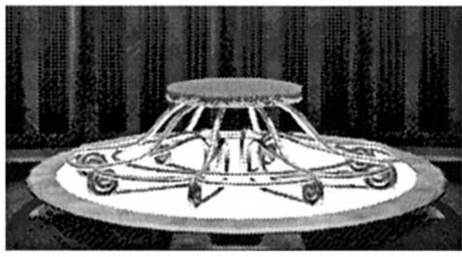
Первый этаж

«Бангкок» — это что-то вроде музея. У сооружения три этажа. Первый этаж посвящен человеку и человечеству. Здесь головоломки просты, в их основе лежит привычная нам десятеричная система счисления.

У стены справа три учебных стенда. Для тех, кто знает арифметику, они ничего нового не откроют. У стены слева — три машины. Каждая из них выдаст серию арифметических задач.

Задачи первой машины — на повторение. Вам показывается число — вы должны его повторить. Решив серию таких задач, получите доступ к кнопке, которая откроет дверь в зал. Задачи второй машины — на пересчет. Вам показывается группа предметов, вы должны подсчитать, сколько их, и ввести число. Здесь все просто. Третья машина выдает задачи на сложение и вычитание. За правильное решение получите красный кристалл.

Покончив с задачами, проходите в зал. Это музей, посвященный Земле и людям. Обратите внимание на то, где какие предметы стоят. На других этажах будут экспонаты иных цивилизаций, и догадаться о назначении предметов вы сможете по их соответствию земным аналогам. Закончите обзор зала у очередной двери с кодовым замком. Это лифт на второй этаж. Что делать, если для замка не хватает пластин, вы уже знаете: бежать отмывать те, что нужны, в машине у «Большого Колеса».


Посмотрите на эти три предмета. Они взяты с трех разных этажей музея, и у всех трех одинаковое назначение. Второй относится к цивилизации октопауков, а третий – к создателям Рамы, раманам.

Второй этаж

Структура зала та же, что и на первом этаже, но этот этаж посвящен не человеческой цивилизации, а цивилизации создателей Рамы. В основе раманской арифметики лежит шестнадцатеричная система. Стенды справа помогут с ней разобраться, а машины слева проверят ваши знания и сообразительность.

Первая машина дает задачи на повторение. Выберите те символы, которые показаны, и щелкните по ним мышкой. В награду получите доступ к кнопке для открывания очередной двери.

Вторая машина содержит задачи на пересчет. Пересчитать показанные предметы нетрудно — труднее перевести полученный результат в шестнадцатеричную систему и набрать правильный ответ. Если будут проблемы, посмотрите наш комментарий в *Приложении 2*. При правильном решении задач получите пятигранную табличку с изображением человека.

СПРАВКА

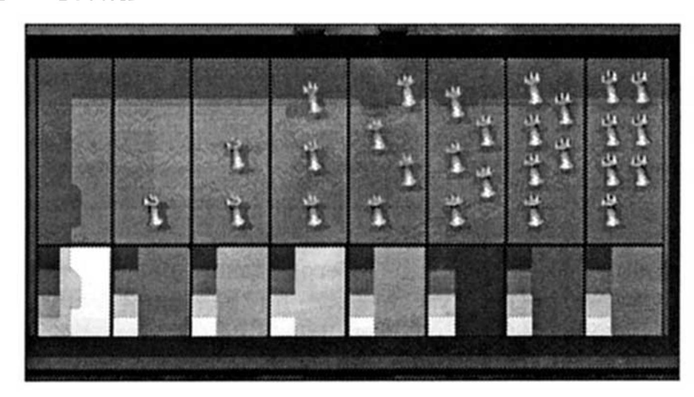
У внимательного игрока может возникнуть недоумение по поводу того, каким образом рамане, запустившие этот корабль, могли знать что-то о Земле и о человеке. Все дело в том, что этот корабль – уже не первый посланец раман. До него был еще один, о встрече с которым шла речь в предыдущей книге «Свидание с Рамой». Нет ничего удивительного в том, что первый корабль собрал кое-какую информацию и она могла быть использована при подготовке второго корабля. Кстати, а не летит ли за ним третий?!

Третья машина — тест на сложение и вычитание. Знак *плюс* обозначается шестиугольником, а знак *минус* — шестиугольником со вписанной окружностью. Как и на первом этаже, в награду получите красный кристалл.

Осмотрите музей и ознакомьтесь с жизнью раманской цивилизации. Здесь важно прихватить предмет для перекусывания проволоки, аналог наших земных кусачек.

Третий этаж

Очередной лифт доставит вас на третий этаж. Этот этаж посвящен цивилизации октопауков, развивающейся параллельно с цивилизацией раман. Для нее характерна восьмеричная система счисления (по числу конечностей у этих полупауков-полуосьминогов). Соответственно, машины в холле будут задавать те же задачи, но уже в этой системе. Можно предположить, что с восьмеричной системой работать проще, чем с шестнадцатеричной, но это не совсем так, поскольку здесь каждый арифметический знак представлен не символом, а цветовым кодом. Цветов — восемь.



Учебное табло даст вам первые понятия о представлении цифр цветовым кодом.

0 — белый
1 — красный
2 — оранжевый
3 — желтый
4 — зеленый
5 — синий
6 — темно-фиолетовый
7 — светло-фиолетовый

Знаки арифметических действий тоже обозначены цветом:

- красно-белый прямоугольник — плюс;
- сине-белый прямоугольник — минус.

Решив задачи «трех машин», получите доступ в музейный зал, третий красный кристалл и еще одну табличку, на сей раз восьмигранную. В зале музея найдите и подберите малозаметный сине-зеленый кристалл — октаэдр. Красные кристаллы можно опустить в отверстия около лифта — взамен получите устройство, на котором записано соответствие меж-





ду десятеричной, шестнадцатеричной и восьмеричной системами. Впоследствии оно вам пригодится, поскольку иметь дело с этими системами придется еще не раз.

«Большое Колесо»

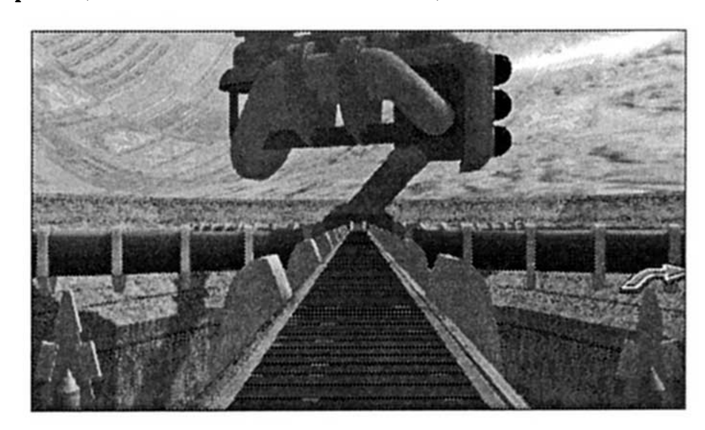
Пришло время решать загадки «Большого Колеса», но заодно можно справиться и с другой проблемой. Вы помните авиана, попавшего в стальные захваты биота? Сейчас его можно спасти. В нижней части биота есть открытая панель, в которой виден толстый проводник. С помощью кусачек, взятых на втором этаже музея, его можно перекусить — машина обесточится.

Разжать стальные захваты поможет ранее найденный металлический прут. Авиан будет освобожден. Разумны авианы или нет, вам скоро предстоит выяснить, но этот определенно разумен — он оставит вам обруч. Такие обручи авианы носят на шее.



«Большое Колесо» — это огромное цилиндрическое сооружение, подняться на периферию которого можно по лестнице. От внешней окружности к центру ведут трапы. В центре колеса установлено вращающееся сооружение. Ваша задача — идти по окружности колеса (ободу) и после каждого шага поворачиваться к центру в поисках входа. После нескольких шагов вы его найдете.

В центральном помещении увидите пьедестал, на котором установлен монитор наблюдения, а наверху — некий артефакт. Если включить монитор, то на экране увидите сцену, происходящую в данный момент в «гараже». Робот «богомол» ломает решетку, преграждавшую выход «пауку», и выпускает его наружу. Отныне путешествие по радарной карте станет еще опаснее — очередной робот-убийца выпущен на свободу. Вас же должна заинтересовать сломанная секция решетки. Если сходить в «гараж», принести ее сюда и использовать как лестницу, то можно добраться до артефакта. Им окажется пластина, похожая на все прочие, но без каких-либо записей, то есть чистая.



Вспышка света даст знать о том, что вы нашли дверь в центральную часть «Большого Колеса».

«Док»

Мы посетили почти все, что можно посетить на Большой равнине. Единственным необследованным местом остается «док» на берегу замерзшего моря. Попасть сюда можно с помощью радарной карты — 4:30. Если вы пробовали сделать это раньше, то должны были заметить, что службе безопасности это не нравится — она проводит здесь какие-то работы. Сейчас же вас ждут, и если вы помедлите, то получите тревожное сообщение от Николь с просьбой немедленно прибыть.

Неподалеку от причала встретите самого начальника экспедиции. Он кратко сообщит, что после коррекции траектории корабль стал представлять угрозу Земле и принято решение о немедленной эвакуации экспедиции. Надо собрать всех членов команды. Однако куда-то пропали Такагиси, О'Тул и Сабатини. Последний раз сообщения от них поступали из «Нью-Йорка». Командир передаст вам кристаллокуб с их последними посланиями и поручит немедленно их разыскать. Вам предлагается переехать на остров с помощью буера, предназначенного для движения по льду, — ледомобиля. Отвезет вас Николь.



Ледомобиль стоит внизу на причале, но Николь не спешит занять место пилота. Вы еще не все здесь сделали. Надо обойти причальное сооружение и найти спрятанный там ядерный заряд. Он похож на тот, что вы видели в верхнем лагере, и тоже не активизирован. Из увиденного можно предположить, что готовится взрыв корабля и что для активации ядерного устройства должен использоваться какой-то двадцатизначный цифровой код — перед вами пять секций индикаторов по четыре значения в каждом. После этого Николь займет место в кабине и вскоре доставит вас на остров.

Топография «Нью-Йорка»

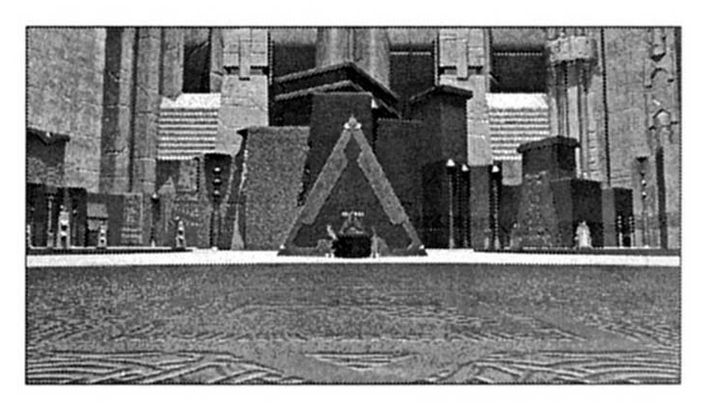


Вторая часть игры происходит на острове. Входная дверь отпирается с помощью ранее найденной таблички. В открывшемся длинном проходе вы найдете утерянный кем-то куб кристаллопамяти, содержащий сообщение от Хейльмана к своим оперативникам. Из него станет известно, что ядерные заряды уже заложены, а с кодами для активации возникла заминка. Они остались у погибшего Валерия Борзова (вместо которого вас сюда и направили). Хейльману пришлось использовать в качестве кодов пятерку чисел О'Тула, и он просит обратить особое внимание на



то, чтобы О'Тул ничего не узнал о ядерных зарядах, поскольку он при желании сможет их деактивировать.

Дальнейшее движение вперед выведет вас на большую и красивую площадь. «Нью-Йорк» — это лабиринт гигантских небоскребов. Единственными упорядоченными структурами в этом хаосе являются три площади. Первую, ближайшую, называют *площадь Авианов*. Далее вам встретятся еще две площади — *площадь Октопауков* и *площадь Человека*. Кстати, многое на этом корабле символизирует единство и связь между совершенно разными космическими цивилизациями.



Площадь Авианов. Вид из центральной точки. Впереди пирамида. Вход в лабиринт – слева.

Каждая из площадей имеет хитрую структуру, и, хотя по смыслу площадь вроде бы должна быть открытым пространством, тем не менее здесь даже «открытое пространство» является лабиринтом. Дело в том, что у этих площадей сложная топография, в которой перемешаны шестиугольная и прямоугольная сетки. В результате движения и повороты приводят к неоднозначным перемещениям. Эти три площади связаны между собой системой нехитрых лабиринтов, которые, к счастью, имеют прямоугольную структуру.

Не пожалейте времени и тщательно обследуйте каждую площадь. Вам поможет знание следующих фактов:

- на каждой площади есть только одна *центральная* точка, из которой возможно движение в шести направлениях. Следите за показаниями «компаса». Если на нем показаны шесть стрелок, значит, вы в такой точке. Чтобы не заблудиться, начинайте и заканчивайте обследования с этого места;
- у каждой площади есть только один выход в лабиринт, и он виден с *центральной* точки;
- на каждой площади есть *особое* сооружение (пирамида), которое либо находится рядом с *центральной* точкой, либо видно с нее;
- для того чтобы ориентироваться на площадях, встаньте в *центральной* точке и повернитесь в направлении пирамиды. В дальнейшем такое положение мы будем называть *исходным положением*;

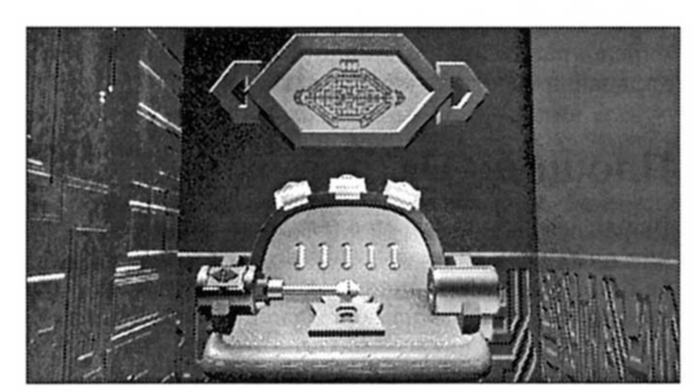
- неоценимую помощь в блужданиях по городу окажет персональный коммуникатор. У него есть функция **Map**. До сих пор мы ею не пользовались, но если в свое время в «Лондоне» вы собрали панно с картой «Нью-Йорка», то сейчас карта города есть в памяти коммуникатора. Не забывайте ею пользоваться. Вызывать ее не слишком удобно, но иногда она необходима.

Площадь Авианов

Итак, мы начинаем изучение «Нью-Йорка» с площади Авианов. Встаньте в центральной точке лицом к пирамиде. Если отсюда пойти направо, вы можете найти:

- желтую металлическую колонну, похожую на зубчатую рейку;
- полукруглую эстакаду с наклонной лестницей, ведущей наверх;
- техническое устройство, похожее то ли на токарный станок, то ли на музыкальный автомат.

Сейчас нам нужно именно это устройство, спрятанное в малозаметном тупике. Слева у этого «станка» есть две треугольные кнопки. Нажимая на них, можно передвигать горизонтальный плунжер. При этом загорается одна из пяти индикаторных лампочек и раздается звук. Эта машина предназначена для записи музыкальных тонов. В качестве носителя информации может служить та чистая пластинка, которую мы достали в центральном сооружении «Большого Колеса». Положите эту пластинку на рабочий стол «станка» и продвиньте плунжер до крайнего правого положения. При этом все музыкальные тона будут на нее переписаны.

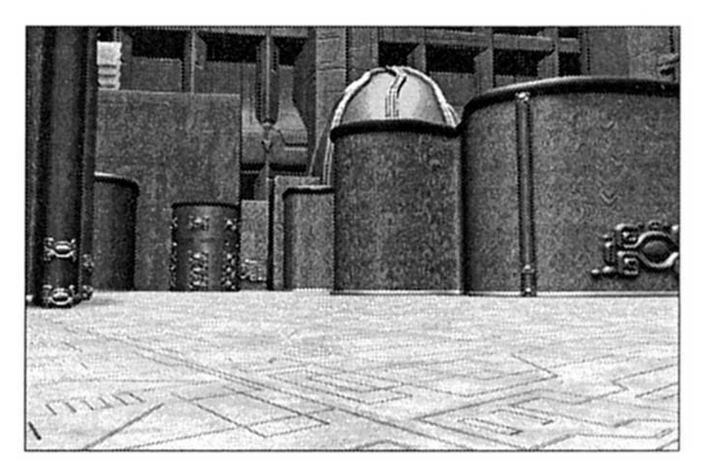


Установка для программирования звуковых табличек.

Вот для чего это делается. Три площади «Нью-Йорка» связаны между собой нехитрой системой коридоров. Они несложны (посмотрите на карту коммуникатора), но в этих коридорах есть три двери, которые открываются звуковыми тонами. Записав на пластинку все возможные тона, вы сможете проходить через любую из дверей.

Лабиринт

Создав такую *универсальную музыкальную отмычку*, можно отправляться в путешествие по городу. Вернитесь в исходное положение. Развернитесь налево. Прямо перед вами, в двух шагах, находится вход в лабиринт — теперь туда можно идти. За первой дверью можете продолжить путь прямо — придете к площади Октопауков. Если свернете налево — попадете к более удаленной площади Человека.



Площадь Октопауков. Вид со стороны лабиринта.

По дороге смотрите себе под ноги. Местами здесь встречаются непонятные устройства, похожие на ручные зажимы. Скорее всего, это какая-то разновидность электрических предохранителей. На каждом из них есть кнопка, при нажатии на которую устройство светится определенным цветом. Таких «предохранителей» в лабиринте должно быть пять. Отыщите их все, хотя в дальнейшем потребуются только два.

Площадь Октопауков

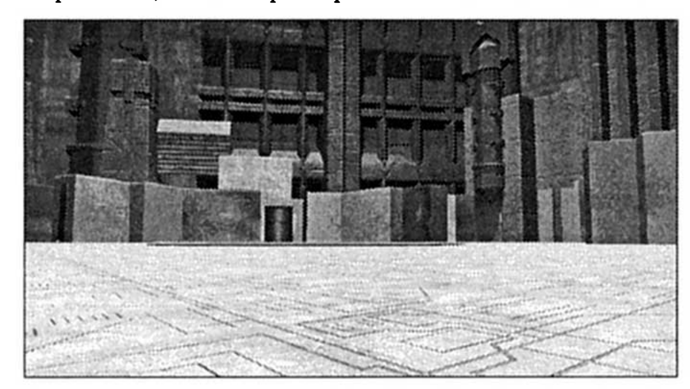
Выйдя из лабиринта, продолжайте движение прямо в направлении сооружения с голубым куполом. Далее: НАПРАВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—НАЛЕВО, — и вы найдете зеленый кристалл в форме октаэдра. Далее: НАПРАВО—НАПРАВО—ВПЕРЕД, — найдете на земле синий светофильтр. Он похож на саперную лопатку. Далее: ВЛЕВО—ВЛЕВО—ВПЕРЕД—ВЛЕВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—ВПРАВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—ВЛЕВО—ВПЕРЕД, — и вы найдете видеокамеру Такагиси. Взяв ее в руки, разверните. В задней части камеры есть кубик кристаллопамяти, который можно вынуть и просмотреть с помощью коммуникатора. Вы увидите то, что Такагиси снимал в последний раз.

Пока здесь мы сделали все что нужно — отправляйтесь в лабиринт и идите к площади Человека.

Площадь Человека

От выхода из лабиринта двигайтесь: НАПРАВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД, — подойдете к стене, в которой видна многоугольная дверь. Подойти к ней вплотную нельзя, поскольку дорогу преграждает провал в полу. Если поглядеть вниз, то можно увидеть направляющие, по которым, должно быть, поднимается какая-то платформа. Проверив карту на своем коммуникаторе, вы действительно убедитесь, что есть какой-то обходной путь, чтобы сюда попасть.

Далее двигайтесь так: ВЛЕВО—ВЛЕВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—ВПРАВО—ВПЕРЕД—ВПРАВО—ВПЕРЕД, — найдете очередной кристалл, одна половина которого синяя, а другая — желтая. Отсюда идите: ВЛЕВО—ВЛЕВО—ВПЕРЕД—ВПРАВО—ВПРАВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—ВПРАВО, — окажетесь в тупичке, в котором установлена еще одна знакомая машина, похожая на станок. Такие машины есть на каждой площади, но поскольку мы уже запрограммировали пластинку на открывание всех дверей, то эта машина нам не нужна. Зато здесь же, в углу вы найдете еще один кристалл, на этот раз красно-зеленый.



Площадь Человека. Вид от лабиринта.

Идите НАПРАВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—НАПРАВО—ВПЕРЕД—НАПРАВО—ВПЕРЕД. Вы подойдете к статуе, символизирующей Человека. В пьедестале статуи есть углубление в форме «предохранителя» из тех, что мы собирали в лабиринте. Попробуйте вставить туда какой-либо. Сработает синий (у него на рукоятке одна волнистая линия). Вы услышите звук открывающейся двери. Развернитесь — и увидите, как в центральной пирамиде открывается потайная дверь, из нее выезжает биот типа «богомол», подъезжает к одному из зданий на площади и синим лучом лазера открывает дверь.

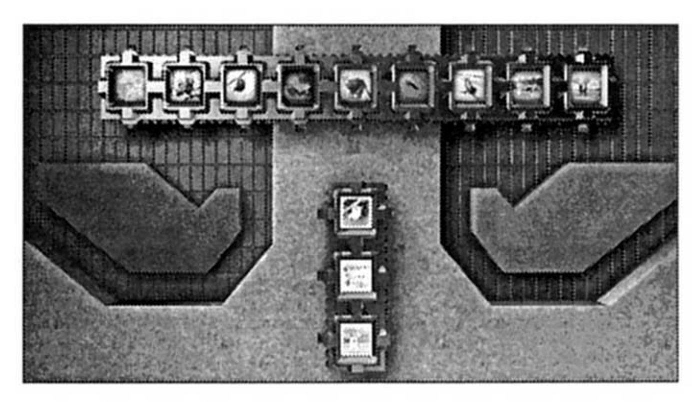


Вы можете вслед за ним повторить эти манипуляции. Технология вам известна, мы ее применяли в «Лондоне». Берем универсальный инструмент, включаем фонарик, комбинируем его с синим светофильтром и открываем ту же дверь. Проход ведет в местное метро. Можете занять место в кресле.

Схема метро — это пентаграмма, то есть здесь пять станций. Поезд приводится в движение нажатием большой красной кнопки. Выйдя на следующей стан-



ции, вы окажетесь в зале, в котором установлены несколько мониторов. Девять мониторов в горизонтальном ряду выключены. Три вертикальных монитора включены и показывают изображения трех земных животных. Если проехать еще пару станций, то и там увидите аналогичную картину, только животные будут другими. Суть головоломки в том, чтобы, разъезжая между станциями, включить девять верхних мониторов так, чтобы девять животных расположились бы в порядке хода эволюционного развития. Чтобы проверить правильность решения, можно включить мониторы, уйти в кабинку метро и вернуться обратно. Если мониторы горят, значит, выбор сделан правильно. Если нет — продолжайте экспериментировать. Окончательное решение должно быть таким (слева направо): ПРОСТЕЙШИЕ — МУРАВЕЙ — УЛИТКА — ЛЯГУШКА — КОШКА — ОРЕЛ — ТЮЛЕНЬ — КОРОВА — СЛОН.



Головоломка подземного метро.

Правильное решение головоломки откроет доступ к пятой станции метро, где вы найдете рукоятку, которая включит подъемное устройство, и тот провал в полу, который мы видели в самом начале, закроется.

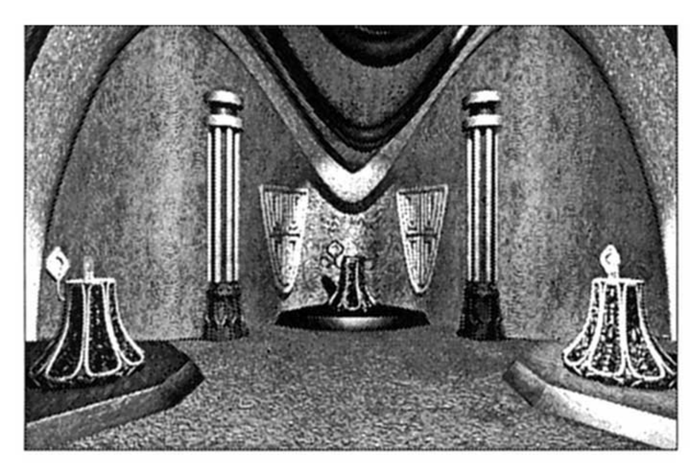
Площадь Октопауков 2

Возвращайтесь на площадь Октопауков. Двигаясь ВЛЕВО — ВПЕРЕД — ВЛЕВО, вы найдете сине-желтый кристалл, если до сих пор еще его не подобрали, а двигаясь от него в направлении ВПРАВО — ВПРАВО — ВПЕРЕД — ВПРАВО — ВПЕРЕД, — попадете в невысокий грот в стене окружающих строений. Это помещение представляет собой что-то вроде музея. На постаменте слева стоит экспонат, который при ближайшем рассмотрении окажется свадебной фотографией О'Тула. Чтобы взять фотографию, примените зеленый кристалл.

Фотографию надо рассмотреть внимательно. Если повернуть ее обратной стороной, найдете на ней число. Это число может меняться от игры к игре — запомните его.

Другой экспонат (справа) выдаст желто-красный кристалл, если вы приведете его в действие с помощью имеющегося у вас сине-желтого кристалла.





Небольшой музей находится в гроте на площади Октопауков.

Третий экспонат (в центре) хранит прозрачную призму. Здесь фокус с кристаллами не пройдет, поскольку необходимого желто-оранжевого кристалла не бывает. Вместо этого воспользуйтесь своим фонариком (без светофильтров). Если под действием луча света установка не включится, значит, надо повращать расположенные рядом зеркала. В итоге вы должны получить эту трехгранную призму.

В этом гроте есть еще несколько интересных экспонатов, но для прохождения игры они несущественны. Обследовав «музей», возвращайтесь на площадь и подходите к центральной пирамиде. Слева есть треугольное отверстие, к которому подходит взятая призма. Если теперь осветить ее фонариком, в стене пирамиды откроется потайная дверь — войдите в нее.

Здесь вас ждет еще одна установка, управление которой производится тремя ползунками и одним рычагом. Наверху вы видите три цветных квадрата. Они задают три цвета, которые надо получить, смешивая три основных цветовых тона. Рычаг справа имеет три положения. Им переключается тот квадрат, для которого вы подбираете цвет. Три ползуна служат для задания интенсивности каждого из основных цветов.

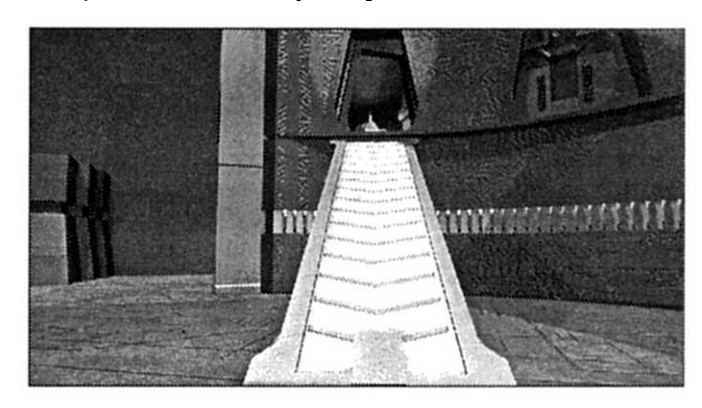
Когда рычаг стоит в первом положении, двигайте ползунки до тех пор, пока не подберете правильное сочетание цветов для первого квадрата. Когда это произойдет, результат будет зафиксирован, и сбить его уже будет невозможно. Правым рычагом перейдите ко второму квадрату и повторите те же манипуляции. Потом — к третьему. Когда все три цвета будут выставлены, услышите звук открывающейся двери. В одном из зданий на площади откроется новый проход.

В стене одного из зданий на площади есть ряд панелей, на которых изображены символы, похожие на иероглифы. Одну из таких панелей мы только что и открыли. За ней дверь, а слева — панель для ее открывания. К сожалению, у нас пока не все собрано для того, чтобы эту дверь открыть. Возвращаемся на площадь Авианов.



Площадь Авианов 2

Займите исходное положение (описано выше). Повернув направо и пройдя вперед, подойдете к полукруглой эстакаде. Наверху виден ряд дверей, к которым ведет пологая лестница. Лестница — передвижная. Ее надо передвинуть так, чтобы она вела к открытой двери слева, а для того чтобы ее передвинуть, посмотрите направо — должны найти тайничок, в котором есть ниша для вкладывания устройства, похожего на предохранитель. Здесь нужен красный «предохранитель». Возможно, что вставлять его придется несколько раз. После каждой попытки будете слышать шум передвигаемой лестницы.



Лестница передвигается до тех пор, пока не установится против открытой двери.

Когда лестница займет нужное положение, поднимитесь по ней и войдите в комнату. Здесь надо найти поршневое цилиндрическое устройство. Это домкрат. Поршень надо утопить (установить в исходное положение).

С этим домкратом пройдите к желтой колонне, похожей на зубчатую рейку, и установите домкрат в ее основании. Щелкнув по нему мышкой, приведите домкрат в действие, и колонна упадет — получится лестница. Пройдите по ней — окажетесь на возвышении. По-видимому, это что-то вроде амфитеатра. Здесь можно взять небольшой стул с двумя жердочками — сидение для авианов. Возвращайтесь в *исходное положение*.

Из центральной точки сделайте шаг к пирамиде. Около нее две статуи. Справа статуя раманина, а слева — авиана. Рассмотрев ее, увидите, что у нее отсутствует один шейный обруч, а у вас такой уже есть. Наденьте обруч на шею птицы — услышите звук. Развернувшись вправо, увидите, что в стене пирамиды открылась рукоятка, до которой пока не удается дотянуться. Подставьте недавно найденное авианское сиденье, потяните за рукоятку, и в стене пирамиды откроется проход.

Вас ждет еще одна инопланетная машина. Нажмите центральную кнопку — засветится экран. Вращением левого переключателя на экране меняются символы. Установите овальный предмет, похожий на дыню, и нажмите на правый рычаг — на площади откроется еще одна дверь. Чтобы отыскать ее, выйдите



Одного обруча на этой статуе авиана явно не хватает.

в *исходную точку* и посмотрите по сторонам. Вы увидите планирующего авиана. Проследите за ним — он приведет вас к гнезду.

Обиталище авианов

После посещения этого сооружения у вас не останется сомнений в том, насколько разумны авианы. Они не только разумны, но и благородны. Они не забыли, что вы спасли одного из членов их семейства.

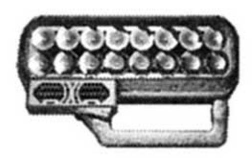
Проследив за полетом авиана, вы найдете шахту, ведущую вниз. Авиан ждет вас и при вашем приближении поднимет лестницу, по которой можно спуститься вниз. С конструкцией шахты мы познакомимся чуть позже, а пока имейте в виду, что спуск осуществляется следующим образом. Сначала надо наклониться вниз. Потом сделать два шага вперед (второй подземный этаж). Затем опять выпрямиться (стрелка курсора вверх). Потом развернуться, и тогда увидите горизонтальную галерею, уходящую вглубь. Пройдите по ней — окажетесь в огромном зале.

Уровень 2, север, зал заседаний



В центре зала вас ожидает торжественный авиан. Перед ним некая установка. При нажатии на рычаг из установки выкатывается экзотический фрукт. Авиан подаст его вам — берите, не отказывайтесь. С помощью универсального инструмента (нож) этот фрукт можно разрезать пополам. Тем же инструментом (ложка) съешьте одну половину фрукта, и вы увидите, как все вокруг преобразится. Так, на настенном панно проявятся невидимые пурпурные изображения. Это происходит потому, что, отведав неизвестный плод, вы стали видеть ультрафиолетовое излучение. Действие плода скоро прекратится, но для вас это наука, которая позже окажется весьма полезной.

Вторую половину плода отдайте авиану, и он ее съест. Первый контакт установлен. Следуйте за авианом к подъемной платформе, которая доставит вас



на заседание авианского совета. За особые заслуги вам подарят портативный цифровой авианский переводчик. Когда процедура награждения закончится, лифт опустится обратно, и вы сможете вернуться в шахту. Кстати, прихватите из раздатчика пару уникальных фруктов — они потребуются в будущем.

Уровень 3, север, театр

Вернувшись в шахту, спуститесь по лестнице еще на один этаж: ВНИЗ—ВПЕРЕД—ВВЕРХ—НАПРАВО. Теперь вы на третьем подземном этаже, и перед вами очередной тоннель. Вы попали в самый настоящий авианский театр. К моменту вашего появления как раз заканчивается репетиция, и актеры покидают сцену через боковой проход.



Спуститесь на сцену и осмотрите светильник. Он заправлен маслом. Рядом есть еще один такой же, но неработающий. Возьмите его с собой и идите направо в тоннель, по которому ушли актеры. Вскоре окажетесь в костюмерной. Здесь на вешалке висят костюмы. С одного из них можно взять пирамиду со стилизованным изображением октопаука. Теперь возвращайтесь назад и снова выходите в шахту.

Устройство шахты

По-видимому, настало время, чтобы разобраться с устройством шахты. Посмотрите на рисунок. Шахта имеет четыре уровня. На каждом уровне от нее отходят два тоннеля — северный и южный. Сейчас мы перемещаемся по лестнице, проходящей по северной стороне шахты. На южной стороне тоже есть лестница и тоннели, но к ним пока не подойти. Для этого нужно перекинуть мостик. Мостик может быть переброшен только на уровне третьего подземного этажа, то есть там, где мы сейчас находимся.

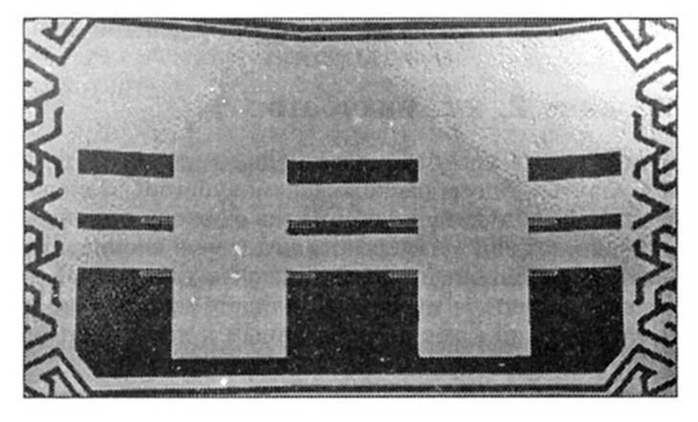


Посмотрите на конструкцию лестницы. Вы должны увидеть небольшой зеленый маховик, вращением которого выдвигается мостик. Впрочем, вращать его удастся недолго — механизм заклинивает. Поможет масло, взятое в театре. После того как мостик переброшен, можно перебраться на южную сторону шахты и продолжить спуск вниз.

Уровень 4, юг, классные комнаты

Тоннель четвертого подземного яруса ведет в большой зал. Это школьный зал. В центре на возвышении стоит кафедра. По стенам развешаны учебные пособия. Обратите внимание на трехзначный цифровой код над входом в помещение. Здесь каждая комната имеет свой код. К сожалению, эти три числа записаны в шестнадцатеричной форме, и чтобы перевести их в знакомую нам десятеричную систему, надо воспользоваться справочной таблицей. У нас такая таблица при себе есть — это устройство, которое мы получили на третьем этаже «Бангкока». Простой перевод покажет, что код этой комнаты (11,8,3).

Если подойти к настенному панно, изображающему устройство шахты, и, стоя перед ним, съесть половинку загадочного фрукта, то в ультрафиолетовом диапазоне удастся рассмотреть еще три цифры шестнадцатеричного кода. Скопируйте их на бумажку и переведите. Должно получиться (6,9,8).



Это панно изображает устройство шахты. Если рассмотреть его в ультрафиолете, можно увидеть код, с помощью которого удастся выбраться наверх.

Здесь же на стене есть еще одно панно, на котором изображены три кольца, заполненных символами. Одно кольцо с символами человеческой десятеричной арифметики, другое кольцо с символами шестнадцатеричной арифметики раман и третье кольцо с цветовыми кодами восьмеричной арифметики октопауков. Если все символы перевести в десятеричные, то получите три ряда:

27	4	49	57	9	32
60	4	8	14	9	17
27	4	18	22	23	3



Единственное число, совпадающее во всех трех системах, — это число 4. Оно находится в правом (восточном) секторе. Если теперь, стоя перед этим панно, съесть вторую половинку фрукта, то увидите в ультрафиолете, что этот сектор специально выделен. Ваше внимание обращается на этот факт особо! Подобную кольцевую структуру цифр трех систем вы еще увидите.

Уровень 1, север, центр управления

С четвертого уровня поднимитесь на третий, потом по мостику перейдите на северную сторону, поднимитесь на первый уровень и развернитесь. Перед вами тоннель, ведущий в комнату управления. Дверь в комнату закрыта. Обратите внимание на шестнадцатеричный код над дверью (7,2,15). Теперь возьмите полученный от авиан цифровой переводчик и наберите на нем этот код. Раздастся каркающая авианская речь, и дверь откроется.

В комнате пройдите ВПЕРЕД—ВЛЕВО. Перед вами центральный пост управления. Дважды щелкните по большой красной кнопке — включится третий монитор слева. С цифровой панели введите код, соответствующий классной комнате (11,8,3), и увидите на мониторе изображение этой комнаты. С помощью рукоятки, расположенной справа, вы можете привести в действие пару лестниц в классной комнате, ведущих на центральную кафедру. Если установить рукоятку в крайнее нижнее положение, эти лестницы совместятся, и по ним можно будет подняться к кафедре. Чтобы покинуть комнату управления, придется еще раз воспользоваться «переводчиком» для открывания двери.

Уровень 2, юг, инкубатор

Нам осталось посетить только один коридор — на втором этаже в южной части шахты. Здесь расположен инкубатор. Помещение большое и сложное. Чтобы не заблудиться, двигайтесь от входа в тоннель так: ВПЕРЕД—НАПРАВО—ВПЕРЕД—ВПЕРЕД—НАЛЕВО—ВПЕРЕД, — и посмотрите вверх. Перед вами металлоконструкции, напоминающие то ли строительные леса, то ли насест. Если по ним подняться наверх, то найдете просторные полати, на которых лежит металлический крюк с привязанным к нему канатом («кошка»). Взяв ее, спускаемся вниз и отправляемся на четвертый уровень в школьное помещение.

Подвал

Теперь в школьном зале можно подняться наверх, к кафедре. Здесь в полу есть колодец. Закрепив «кошку», можно спуститься вниз по канату.



Вы окажетесь в коридоре. Проход направо ведет в захламленный чулан, а налево — в зал с тремя бассейнами. Сначала сходите в чулан — там можно взять фаянсовый сосуд с ручкой. В зале с бассейнами один из бассейнов

сух, а два оставшихся заполнены агрессивными жидкостями — с ними дела лучше не иметь. У одного из бассейнов наполните сосуд едкой щелочью. Обратите внимание на то, что на центральной тумбе одного из бассейнов лежит пирамидка, похожая на ту, которую мы брали в театре. До нее надо добраться.



В центре зала имеется проход к пульту управления. Если нажать на кнопку, то один из бассейнов осушится, но, к сожалению, это не тот бассейн, который нужен. Нужный бассейн можно осушить, повернув рычаг, а он заржавел. Очистите рычаг с помощью щелочи из сосуда, потом поверните на два щелчка центральный переключатель и зафиксируйте его, подняв правый стопорный рычаг. Теперь можно нажимать на центральную кнопку — бассейн осушится. Пройдите к тумбе и возьмите пирамидку. На ней изображен символ человека. Возвращайтесь назад и поднимайтесь в школьный зал.

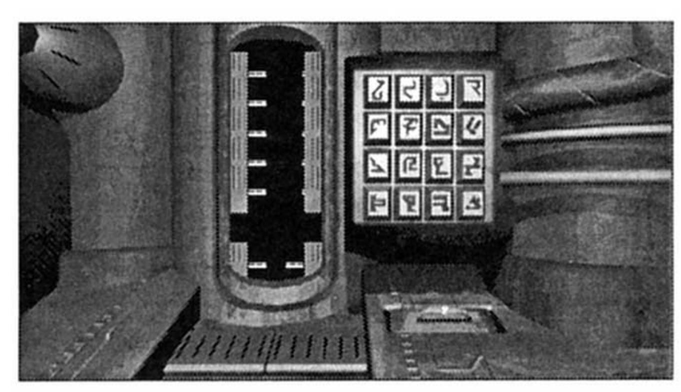
Уровень 2, юг, инкубатор



Имея на руках две пирамидки, опять идем в помещение инкубатора. Сразу при входе увидите большую круглую колонну. Обойдите ее вокруг и на задней стороне найдите приемное отверстие. В него надо положить обе пирамидки. Сначала с изображением октопаука. После сканирования заберите ее назад. То же проделайте с пирамидкой, найденной в подвале. В итоге откроется люк, и из него вы сможете взять специально подготовленную магнитную карту.

Уровень 1, север, центр управления

Здесь вы уже были и умеете пользоваться «переводчиком» для открывания двери. Но на этот раз идите не к посту управления, а обратите внимание на малозаметную шахту справа от вас. Над ней, как обычно, табличка с трехзначным шестнадцатеричным кодом (9,14,7).



Установка, которая откроет вам путь наверх.



Загляните в шахту — увидите платформу. Она управляется набором вышеуказанного кода на «переводчике». Войдите на платформу и поднимитесь вверх — найдете еще один пост управления. Вставив в него магнитную карточку, наберите код (6,9,8), который видели в ультрафиолетовом свете на панно в классном зале — выдвинется еще одна лестница, с помощью которой вы сможете покинуть обиталище авианов.

Выходите в центральную шахту обычным путем и поднимайтесь наверх.

Наверху

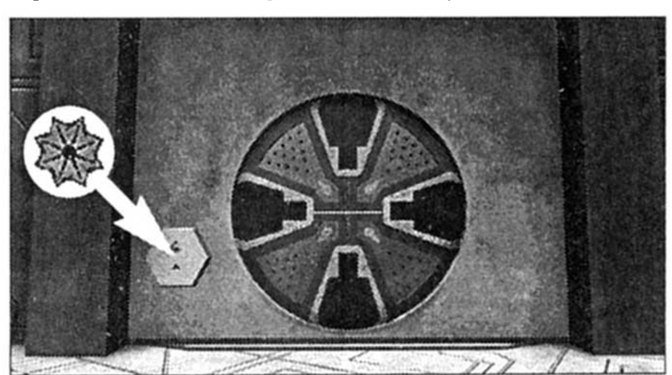
При выходе из поселения авианов вы столкнетесь лицом к лицу с главным инженером. У него пренеприятное известие о том, что служба безопасности произвела закладку и инициализацию ядерных устройств.

В этот момент раздается гром — корабль вновь включил двигатели для коррекции траектории. Столкновение с Землей больше не грозит, но сделать что-либо уже поздно — заряд инициализирован, и до взрыва остается ровно шесть часов. Единственный шанс спасти корабль — отыскать место заложения заряда и подобрать к нему код. Инженер просит вас заняться этим делом и в качестве помощника отдает своего карманного робота — Фальстафа.

С этого момента вам надо действовать быстро. Во-первых, почаще сохраняйтесь. Во-вторых, сначала думайте, а потом бегайте. Дело в том, что, когда ваш герой стоит на месте и ничего не делает (думает), отсчет времени идет в реальном масштабе. Одна минута размышления равна одной минуте игры. Когда же он ходит, то масштаб времени иной, ускоренный, согласованный с тем, сколько приходится герою пройти.

Обиталище октопауков

Теперь ваш путь лежит на площадь Октопауков — там осталась невскрытая дверь. Сейчас ее можно открыть. Слева от двери панель с двумя отверстиями.



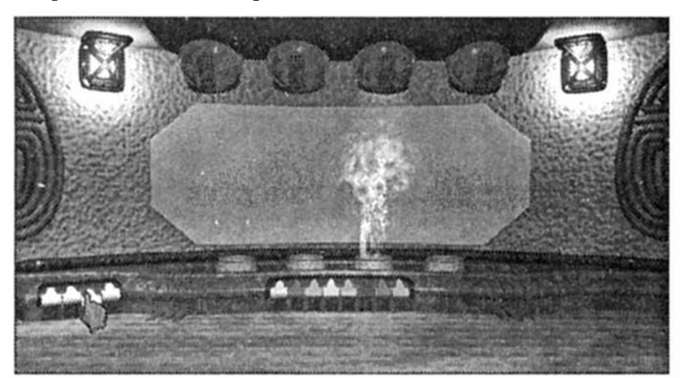
Дверь в обиталище октопауков откроется с помощью восьмиугольной таблички.

В одно отверстие вставьте восьмиугольную табличку, а в другую — пирамидку с изображением паука, найденную в авианском театре. Дверь откроется.

Подземные лабиринты октопауков — самое красивое место в игре. Жаль, что для любования этой красотой остается немного времени. Пологий спуск вскоре приведет в центральный зал с круглой платформой. Несколько зарешеченных дверей, ведущих из зала, открываются с помощью цветных кристаллов. Некоторые из них у вас уже есть.

Комната отдыха

Одна из дверей справа от входа уже открыта — пройдите в нее. Вскоре найдете помещение с октопауками. Увидев вас, они уползут и закроют за собой решетку. Судя по всему, этот зал является местом отдыха. У одной из стен установлен цветомузыкальный фонтан. Слева клавиатура с белыми клавишами. Нажмите вторую клавишу справа — включится фонтан. Теперь развернитесь и посмотрите назад — там откинулась стенная панель. Вставьте необходимый кристалл в приемное гнездо, и откроется ромбическая палета, на которой выложено несколько цветных кристаллов. Соберите их все.



Подземные залы октопауков необыкновенно красочны.

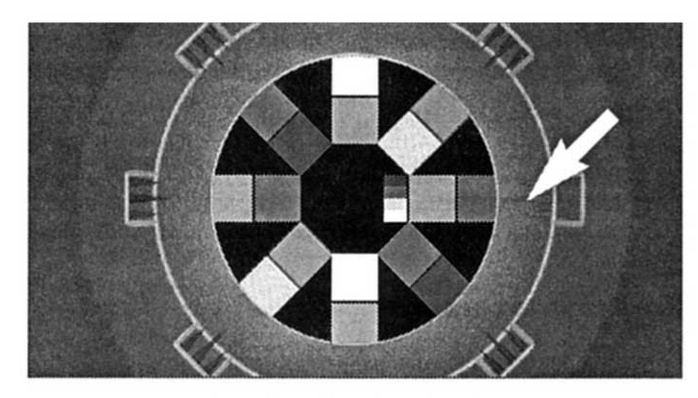
На полу в этой комнате валяется брошенный комбинезон Франчески Сабатини. Осмотрите его — найдете несколько кубиков кристаллопамяти для коммуникатора. Просмотрите их.

Теперь обследуйте ту решетку, за которой скрылись обитатели комнаты. Левую нижнюю часть решетки можно рассмотреть повнимательнее. За ней виден очередной кристалл, лежащий на полу. Дотянуться до него нельзя, но вам поможет Фальстаф. Поручите эту операцию ему — он принесет кристалл. После этого возвращайтесь в центральный зал с круглой платформой.

Загадка часового круга

Стоя на платформе, взгляните вверх. Вы увидите набор цветных квадратов, образующих два восьмиугольника — внешний и внутренний. Это часовой круг





Обратите внимание на смещение белых квадратов во внешнем кольце и во внутреннем. Начало отсчета отмечено стрелкой.

(циферблат) цивилизации октопауков. Поскольку у них восьмеричная система счисления, то и циферблат у них восьмигранный. А каждый цветной квадрат, как вы помните, представляет собой какое-то число.

Циферблатов здесь два — внешний и внутренний. Начало отсчета — самый правый сектор (он выделен). Если вы помните, нулем в этой системе считается белый цвет. Теперь посмотрите, на сколько позиций от нулевого положения сдвинут белый квадрат во внешнем кольце и на сколько позиций — во внутреннем. Отсчет надо вести по часовой стрелке. Внешнее кольцо — младший разряд, а внутреннее кольцо — старший. Так, если внутреннее кольцо сдвинуто на 3 позиции, а внешнее, например, на 5, то результат равен: 3×8+5=29.

Показания циферблата меняются при каждом вашем заходе на платформу. Если вы сойдете с нее и войдете снова, показания изменятся. Запомнив показания этого «циферблата», сойдите с платформы и больше на нее не заходите.

Теперь можно двигаться в дверь, находящуюся слева от входной (если смотреть лицом в зал). Эта дверь открывается желто-красным кристаллом. Пройдя длинным коридором, разыщите в нише справа управляющий компьютер. На его экране изображен цветной восьмеричный циферблат, похожий на тот, что мы недавно видели. Нажмите на серую кнопку в нижней части машины. На экране появится набор ячеек. Если по такой ячейке щелкнуть мышкой, то ячейка осветится. Ваша задача — зажечь нужное число индикаторов (в нашем примере — 29, а у вас это может быть другое число). Еще раз нажмите на серую кнопку, утверждая ввод установленного числа.

Продолжайте движение в глубь лабиринта. Откройте еще одну дверь, и вы окажетесь в зале с круглой шахтой в полу. Если вы правильно ввели показания восьмеричного циферблата, то через эту шахту откроется проход вниз, к более глубокому ярусу лабиринта.

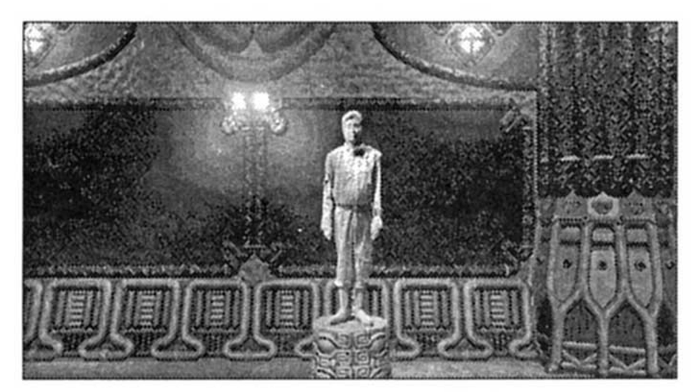
Нижний ярус лабиринта

Спустившись вниз, найдете еще одну круглую качающуюся платформу. На стене рядом схема подземных коридоров октопауков. Если на этой схеме нажать

серую кнопку, то откроется одна из дверей наверху, в центральном зале. Подняв взгляд вверх, вы опять увидите цветной восьмиразрядный циферблат. Запомните зашифрованное число. Разыщите компьютер, управляющий шахтой, и введите в него это число. Теперь можете подниматься вверх. Наверху идите в центральную комнату, откуда начинали свое путешествие. Не доходя до нее, встретите на пути развилку. Правая дверь ведет в центральную комнату, вы же выбирайте левую. Откройте ее с помощью нужного кристалла.

Верхний ярус, подземный музей

Перед вами очередной «музей», и притом грустный. Среди экспонатов вы увидите мумифицированного Такагиси. Что произошло с японским исследователем, так и останется тайной. Судя по всему, октопауки — существа разумные и неагрессивные. Можно предположить, что в смерти Такагиси они не виноваты. Продолжая исследовать «музей», обратите внимание на круглую цифровую диаграмму. Самый правый сектор у нее выделен (не в первый раз!).



Это не Шигеру Такагиси. Это его мумия. Теперь это экспонат подземного музея.

В задней части комнаты — запертая дверь. К ней подойдет оранжево-красный кристалл, а за этой дверью — школа. Есть и преподаватель, который проверит вашу сообразительность. Ударив семь раз по барабану, он напишет цифру «7» и станет ждать вашей реакции. Правильным ответом будет указание на цветовой код, соответствующий цифре «7». Рядом есть вертушка с цветовыми кодами. Поверните ее, найдите нужный код и укажите на него мышкой. Если забыли, какому цвету какое число соответствует, посмотрите на то справочное устройство, которое лежит в инвентаре еще со времен посещения «Бангкока».

Обрадованный правильным ответом «учитель» торжественно передаст вам карточку с катехизисом Майкла О'Тула и удалится прочь. Прежде чем вы покинете это помещение, надо провести небольшой розыск — должны обнаружиться карточка с записью «любимых» чисел О'Тула и кусочек красного вещества, возможно мяса.

Нижний ярус, метро

Если в центральной комнате вы не наступали на круглую платформу, то сможете спуститься на нижний ярус без необходимости решать в очередной раз головоломки часового круга.



Оказавшись внизу, пройдите в дальний конец тоннеля. Это станция метро. Справа и слева видны кабинки. В правой кабинке (большой) висит шарф тележурналистки, но сама кабинка не работает.

Левая кабинка — маленькая. В ней разместиться может только Фальстаф. Отправьте его в путешествие, но предварительно выложите кусочек мяса — пусть он возьмет его с собой. Дальнейшие действия вы будете наблюдать через видеокамеру мини-робота.



Кабинка доставит его в детский питомник, где сидят маленькие октопаучки. Вы станете свидетелем, как большое щупальце, протянувшееся откуда-то сверху, похитит у маленького кусок из миски. Обиженный детеныш уползет в сторону и перекроет дорогу. А за его спиной висит удостоверение личности О'Тула. Если подложить кусок мяса в миску, детеныш уползет, и удостоверение можно будет забрать. На нем обратите внимание на выделенные цифры.

Развернувшись в другую сторону, можете увидеть на стене ручной лазерный пульт дистанционного управления. Его тоже надо прихватить с собой. С этой добычей Фальстаф должен вернуться обратно.

Теперь и вам можно возвращаться обратно, но поскольку вы нажимали на установленную внизу красную платформу, опять придется вычислять код по восьмигранному циферблату, вводить его в машину и тем самым открывать проход через шахту на верхний ярус. Здесь выходите в центральный зал, а из него — на площадь.

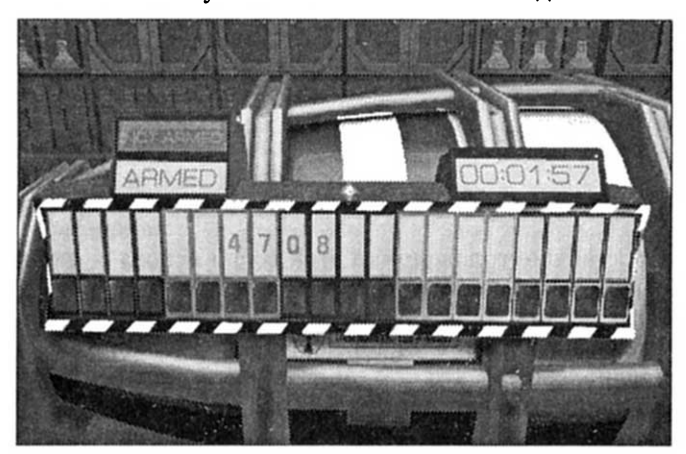
Финал

Финал игры произойдет на площади Человека. Идите туда, к закрытой двери. На панель слева установите табличку с изображением человека, а в треугольное отверстие вставьте пирамидку, тоже с изображением человека.

Следующая дверь закрыта кодовым трехдисковым замком. На одном диске нанесены десятеричные цифры, на другом — шестнадцатеричные, на третьем — восьмеричные. Диски можно вращать. Мы уже не раз видели подсказки к этой головоломке, и, если вы помните, все они указывали на правый сектор. В этом секторе надо выставить три одинаковых числа. Единственное

число, присутствующее на всех трех дисках одновременно, — это число 9. Его и выставляем. Дверь откроется.

Войдя в помещение, вы сразу увидите ядерный заряд у стены. Но подойти к нему нельзя — его охраняет биот «паук». К счастью, слева есть биот «кран». Вы уже имеете нужный опыт. Подходите к «крану» — «паук» двинется туда же. Зеленый лазер у вас есть. Осветив чувствительный элемент «крана», вы захватите «паука» и обездвижите его. Путь к атомной бомбе свободен.



Ваша задача – ввести пять четырехзначных кодов. Те два числа, что уже есть, очень сильно облегчат вам задачу.

На ядерном заряде двадцатиразрядный индикатор. Пять гнезд по четыре разряда в каждом. К счастью, в двух гнездах уже выставлено по две цифры. Зная, что кодом являются «любимые» числа О'Тула, ищите их среди его документов. Осмотрите карточку катехизиса. На обороте должно быть записано что-то вроде 15, ..., ..., ..., 33. Можно предположить, что первое число — это пятнадцатое число из чисел О'Тула, а последнее, соответственно, тридцать третье. Табличка этих простых чисел у вас имеется. Посмотрите, что это за числа, и введите их. Два числа нами уже получены. Кстати, эти числа могут меняться от игры к игре.

Еще два числа найти несложно, исходя из тех цифр, что уже выставлены. Первые две цифры являются последними цифрами какого-то простого числа — подберите его по карточке. Последние две цифры являются первыми цифрами какого-то простого числа — его тоже можно подобрать по карточке. Это простейший способ их отыскания, хотя можно было бы эти же числа вычислить и с помощью удостоверения личности О'Тула. Там они обведены.

Осталось найти одно последнее простое число. Возьмите свадебное фото О'Тула. Посмотрите, какое число там указано, найдите его по табличке и введите. Теперь нажмите на кнопку INPUT, и ядерный заряд будет обезврежен.

Уникальный космический корабль спасен. Наверху вас ждут ликующие Ричард и Николь — можете насладиться финалом. А вскоре подойдет и сам Артур Кларк, чтобы лично поздравить вас с победой.



Приложение 1

Комментарий к решению «ключевых» головоломок

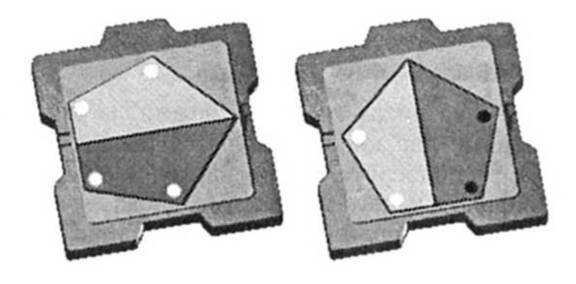
Первая часть игры насыщена «ключевыми» головоломками. В игре много дверей, для открывания которых необходимы кодовые таблички. Основной принцип этих головоломок состоит в том, чтобы подобрать именно ту табличку, которой не хватает, и поставить ее на место. Решение достигается логическим путем, хотя не исключен и вариант перебора.

Головоломки с геометрическими фигурами

Простейшие головоломки этой серии основаны на закономерностях повторяющихся геометрических фигур. Взгляните на рисунок. Здесь не хватает одной фигуры. Можно предположить, что это должен быть пятиугольник. Можно догадаться, что он должен быть двухцветным. Обратите также внимание на круглые точки, имеющиеся на каждой из фигур. Они также образуют закономерность:

1	2	3
2	3	?
3	4	5

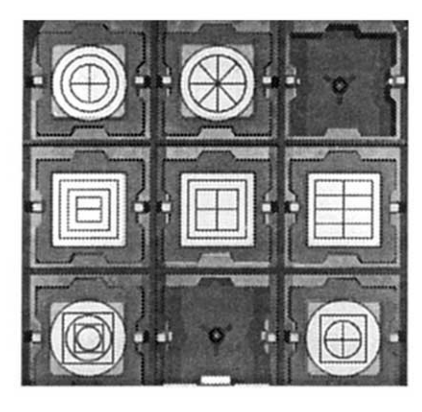
Можно предположить, что на нашей фигуре должно быть 4 точки. Из имеющихся в инвентаре табличек этим требованиям соответствует два варианта. Они различаются только направлением линии, разделяющей два цвета фигуры. Логично предположить, что из двух вариантов нам нужен первый. Попробуйте его применить — дверь откроется.



Несколько более сложен другой вариант геометрической головоломки (см. рис. на следующей странице). Рассмотрим верхний ряд. На нем изображены концентрические окружности. Внутренняя окружность разбита на секторы.

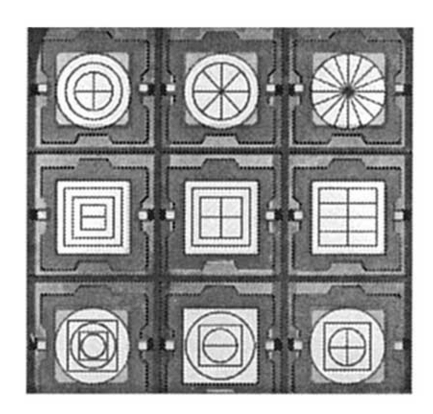
Количество окружностей: 3 2 ?

Количество секторов: 4 8 ?



Слева – исходный вариант.

Справа – решение.



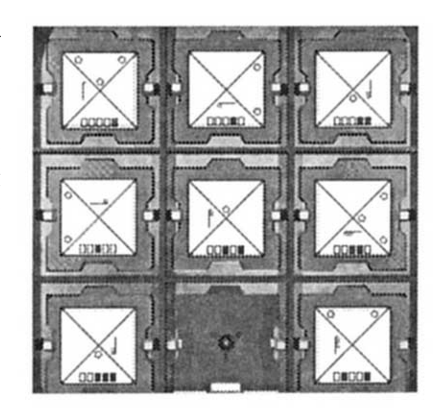
Правильно предположение, что решением будет табличка, имеющая одну окружность, разбитую на 16 секторов.

Теперь рассмотрим третий ряд. В нем чередуются вложенные окружности и квадраты. Внутренняя окружность опять же разбита на секторы. Обозначим окружности символом «О», а квадраты — символом «К».

Последовательность фигур:	ОКОКО	???	ОКО
Количество секторов:	1	?	4

Можно предположить, что искомая фигура должна иметь конструкцию КОКО и внутрення окружность должна быть разделена пополам. Решение показано на рисунке.

Головоломки с двоичными числами



Взгляните на рисунок и обратите внимание на белые и черные квадратики в нижней части каждой таблички. Это не что иное, как двоичный код. Белый квадратик — 0, а черный — 1. Если подставить вместо квадратиков цифры и перевести результат в десятеричный вид, то закономерность станет очевидной. Десятеричное число, соответствующее данному коду, проставлено в скобках.

00001 (1)	00010 (2)	00011 (3)
00100 (4)	00101 (5)	00110 (6)
00111 (7)	????? (?)	01001 (9)

Очевидно, что пропущена табличка с числом 8=01000. Итак, надо искать табличку, у которой второй квадратик черный, а остальные — белые. Но таких табличек может быть несколько.



Обратите также внимание на количество круглых точек на каждой пластине (и на место их расположения). Их число образует закономерность:

3	2	1
2	1	3
1	?	2

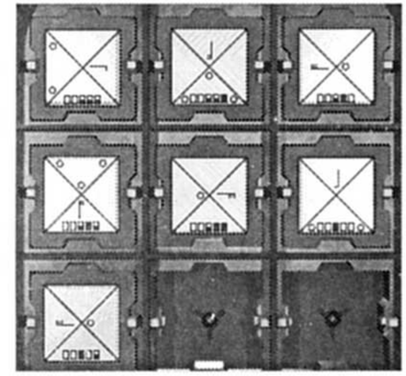
Видно, что суммы цифр и в строках и в столбцах одинаковы. Значит, нам нужна табличка с двумя круглыми точками.

Аналогично можно «вычислить», что символ, похожий на ключик, должен иметь четыре бородки. А если обратить внимание на то, что при переходе от таблички к табличке круглые точки как бы вращаются по часовой стрелке, а «ключик» — против, то можно однозначно определить, и в каких секторах они должны стоять.

Головоломки с троичными числами

Еще более сложны головоломки, в которых кроме белых и черных квадратиков внизу появляются квадратики, закрашенные наполовину (полосатые). Это уже не двоичный код, а троичный:

белый квадрат 0
полосатый 1
черный квадрат 2



Взгляните на рисунок. Если подставить вместо значков соответствующие им цифры и результат перевести в десятеричную систему, то получим:

00111 (13) 00112 (14) 00120 (15)

00121 (16) 00122 (17) 00200 (18)

00201 (19) ????? (??) ????? (??)

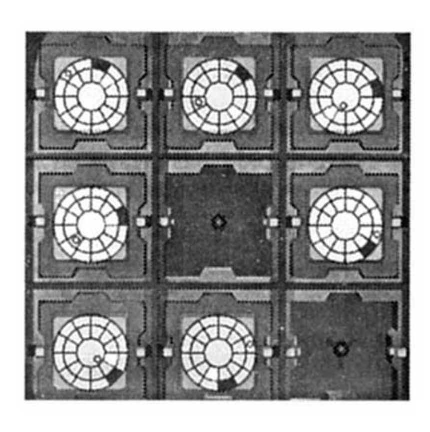
Можно предположить, что недостающие числа — 20 и 21. Переводить их в троичную форму не слишком удобно — проще взять последнее число и прибавить к нему единичку, а потом еще одну.

00201+1=00202 → □□■□■

00202+1=00210 → □□■◨□

Обратите особое внимание на троичный код 00202. Его табличка по внешнему виду ничем не отличается от таблички с двоичным кодом 00101. У нас в игре была ситуация, когда мы ставили табличку, точно соответствующую тому, что надо, но она все равно не принималась — причина была именно в этом.

Головоломки с часовым кругом



Таких головоломок много, особенно в «Бангкоке». Давайте внимательно рассмотрим конструкцию табличек с такими головоломками. У этих табличек три характерных элемента:

черный сектор;
белый сектор;
круглая точка.

Чтобы проще разобраться с этой системой, представим, что круг разбит на четыре сектора, а каждый сектор, в свою очередь, разбит еще на три доли. Если смотреть по часовой стрелке, то можно числом от 1 до 3 указать, в какой доле находится тот или иной элемент, и выявить закономерность. Так, для приведенного рисунка получаются следующие таблицы:

	Черный сектор	Белый сектор	Круглая точка
Установлено:	1 2 3 3 ? 2 2 3 ?	2 2 2 3 ? 3 1 1 ?	2 3 1 2 ? 1 2 3 ?
Должно быть:	1 2 3 3 **1** 2 2 3 **1**	2 2 2 3 **3** 3 1 1 **1**	2 3 1 2 **3** 1 2 3 **1**

Выявив закономерность, можно догадаться о том, какую же табличку вам надо разыскивать.

Приложение 2

Комментарий к решению числовых головоломок

С этими головоломками вы сталкиваетесь в «Бангкоке» при решении задач на арифметических машинах. На втором этаже здания вас ждут задачи, посвященные шестнадцатеричной системе счисления, а на третьем — восьмеричной. Если вы не знакомы с этими системами, то для вас приведен этот комментарий.



Десятеричная система

Это наша обычная система. Все числа в ней записываются с помощью десяти цифр от 0 до 9. Поскольку цифр мало, а чисел бесконечное количество, то важную роль играет не только сама цифра, но и место, на котором она стоит (позиция). Так, в числе 2 цифра два выражает число «два». Но в числе 20 та же самая цифра выражает уже «двадцать», а точнее — «два десятка». В числе 200 та же цифра выражает уже «две сотни», то есть «двести».

Место, в котором стоит цифра, называется позицией или разрядом. Такие числовые системы называются позиционными.

В основе десятеричной системы лежит число «десять». То есть в каждом разряде не может быть более десяти цифр (от 0 до 9). При добавлении единички к числу 9 открывается новый разряд.

Таким образом, любое число в десятеричной системе можно представить через простые цифры и степени числа 10:

$$2222=2\times1000+2\times100+2\times10+2=2\times10^3+2\times10^2+2\times10^1+2\times10^0$$

$$222=2\times100+2\times10+2=2\times10^2+2\times10^1+2\times10^0$$

$$22=2\times10+2=2\times10^1+2\times10^0$$

$$2=2\times1=2\times10^0$$

Шестнадцатеричная система

В ее основе лежит не число 10, а число 16, то есть в этой системе должно быть шестнадцать цифр. Она тоже позиционная, то есть, когда нижний разряд заполняется, открывается второй разряд, в который ставится единичка, и так далее, пока не заполнится второй разряд.

Поскольку привычных нам десяти цифр не хватает для записи шестнадцатеричных чисел, вместо недостающих цифр используется шесть букв латинского алфавита: A, B, C, D, E, F. В игре в этом нет необходимости, поскольку там все шестнадцать цифр представлены инопланетными значками.

Обычно для того, чтобы отличить шестнадцатеричные числа от десятеричных, их помечают каким-либо значком, например #. Тогда таблица соответствия выглядит так:

1=#1	5=#5	9=#9	13=#D
2=#2	6=#6	10=#A	14=#E
3=#3	7=#7	11=#B	15=#F
4=#4	8=#8	12=#C	16=#10

Обратите внимание на последнее число. Разряд единиц заполнился, и открылся второй разряд. Он заполнится тогда, когда мы дойдем до числа 255=#FF, после чего откроется третий разряд: 256=#100 и т.д.

Все арифметические действия выполняются точно так же, как и в десятеричной системе. Например, посмотрим как выполняется сложение:

```
+ #13B4
  #946A
 ------
  #A81E
```

Начинаем с правого столбца: #4+#A — это тоже самое, что 4+10. Результат равен 14. В шестнадцатеричной системе это число #E.

Второй столбец: #B+#6=11+6=17. Это число превосходит основание системы, равное 16. Значит, произошел перенос единицы в старший разряд. В примере это отмечено точкой над третьим столбцом. Во втором же разряде останется 17−16=1.

Третий столбец: #3+#4+#1=#8. Четвертый столбец: #1+#9=#A.

Аналогично производится и вычитание. Надо только помнить, что при «займе» из старшего разряда «занимается» не десяток, как мы привыкли в десятеричной системе, а сразу шестнадцать единиц.

Восьмеричная система

Здесь все то же самое, но для записи каждого разряда используется всего восемь цифр (от 0 до 7):

001=001	005=005	009=011	013=015
002=002	006=006	010=012	014=016
003=003	007=007	011=013	015=017
004=004	008=010	012=014	016=020

Число 014 (десятеричное) называют четырнадцать.
Число 014 (восьмеричное) называют «восьмеричное один-четыре».

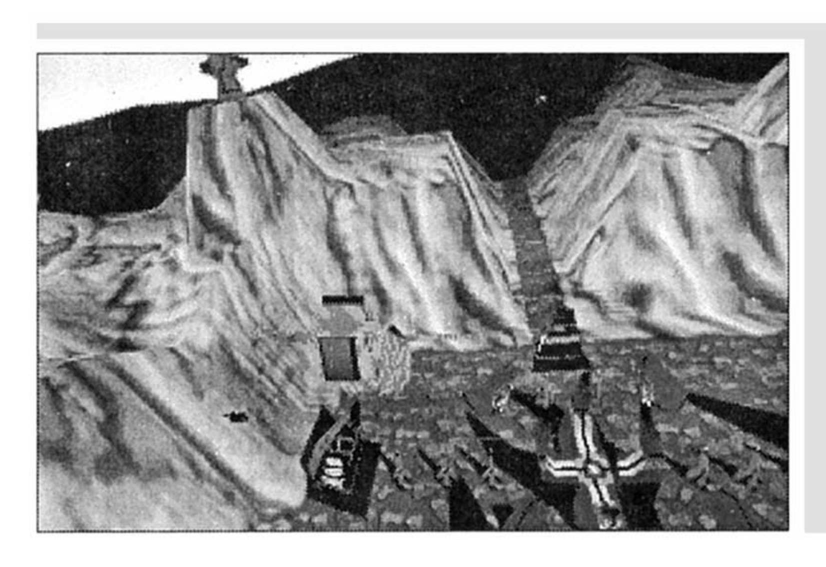
Поскольку система позиционная, то сложение и вычитание производится обычным порядком. Надо только помнить, что если при сложении возникает переполнение разряда (получается число больше 7), то единичка переносится в старший разряд. И наоборот, если нужно сделать «заем» при вычитании, то занимается не десяток (как в десятеричной системе), а только восьмерка.

Пример на вычитание:

```
  ..
- 3417
  2673
 -----
   524
```

Расшифровка:

7 – 3=4
1+8(заем) – 7=2
4 – 1(занимали)+8(заем) – 6=5
3 – 1(занимали) – 2=0



arcade 3D



1996

Scorched Planet

Разработчик: **Criterion Studious**

Издатель: **Virgin Interactive Entertainment**

Требования к системе
Операционная система ***DOS или Windows 95***
Процессор ***Pentium 60 или выше***
ОЗУ ***Не менее 8 Мб***
CD-ROM ***2x***
Звуковая карта ***Любая стандартная***
Видеокарта ***VGA***

Эта игра открывает новое направление в аркадных играх — ***Arcade 3D****. С нее начинается целая линия новых программ, о которых вы узнаете в ближайших книгах серии. Их характерная черта — стыковка игр для IBM PC с лучшими играми, созданными для видеоприставок, и введение стратегических элементов в обычный аркадный боевик.*

Предыстория

С изобретением технологии гиперпространственного скачка началось расселение людей по просторам галактики. Вскоре долгожданное расширение среды обитания и увеличение добычи полезных ископаемых позволили человечеству сделать большой шаг вперед.

Все шло по плану, пока не была обнаружена планета, названная впоследствии Дейтор 5. По всем параметрам она удивительно подходила для людей. Здесь создали несколько поселений, в которых проживали преимущественно ученые, занимавшиеся поиском полезных ископаемых и изучением местной флоры и фауны. Конечно, как принято, сюда направили и несколько военных подразделений для охранно-патрульной службы.

Все шло достаточно хорошо на протяжении нескольких месяцев. А затем... Неприятности начались с того, что пропала связь с вездеходом, возвращавшимся на базу. Жители ближайшей колонии сообщили о наблюдении небольшой вспышки вдали, а спустя несколько секунд в небе появился корабль, не подходящий под описание ни одного из кораблей Федерации. Несколько залпов лучевого оружия неизвестного корабля превратили колонию в руины. Бороться против инопланетной угрозы с помощью подручных средств оказалось невозможным.

Жители соседних поселений немедленно послали срочное сообщение в Галактическую Федерацию с просьбой о помощи. Единственный корабль Федерации, находящийся в данном секторе, — ваш. И на ваши плечи ложится нелегкая задача эвакуации научных поселков. Задача осложняется необходимостью борьбы с разумными, но негуманоидными существами, как будто бы возродившимися из Юрского периода.



На орбитальной станции вы получаете свое первое задание.



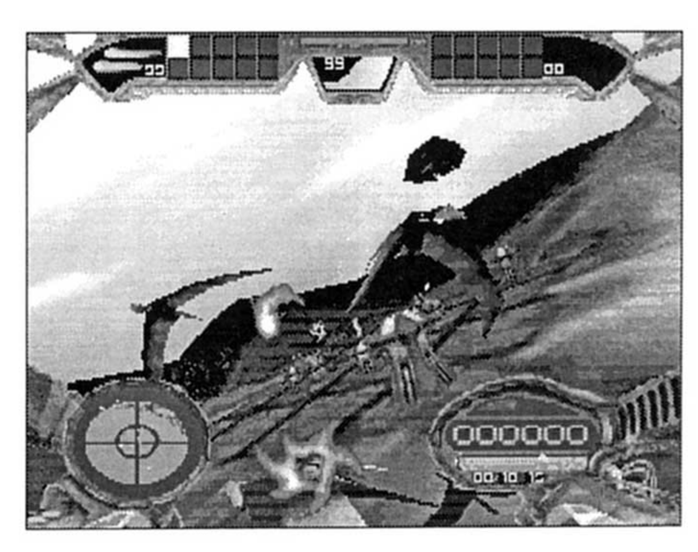
Общий обзор

Игра **Scorched Planet** не слишком похожа на многое из того, что нам приходилось видеть ранее. Первое, что бросается в глаза, — прекрасная трехмерная графика. Игру можно было бы отнести к разряду научно-фантастических имитаторов, если бы не упрощенный подход к системе управления летательным аппаратом, характерный для игр аркадного жанра. Обращает на себя внимание и необходимость тщательного планирования каждой миссии, грамотного выбора средств исполнения спасательных операций, правильное использование оружия, а также поиск и сбор объектов, помогающих выполнить поставленную задачу. Таким образом, эта игра относится к жанру Arcade 3D, но имеет отдельные стратегические элементы.

Ваша задача. Необходимо исполнить 6 спасательных миссий, каждая из которых разбита на несколько последовательных этапов. Для этого вы располагаете *ховертанком* — боевой машиной десанта, способной трансформироваться в наземный танк или в летательный аппарат.

На каждом этапе вам ставится прямая задача по спасению заданного количества ученых. Но этим ваша миссия не ограничивается. За спасение людей «сверх нормы» вы получите, во-первых, дополнительные баллы, а во-вторых, на очередных этапах среди гражданских лиц появятся ветераны, имеющие опыт выживания в экстремальных условиях и способные оказать вам более существенную поддержку, чем обычные люди.

Ваши противники. Вораксианские существа не относятся к гуманоидным расам и потому неконтактны, непредсказуемы и агрессивны. Они представляют прямую угрозу для вас и вашей машины, но главный объект их атак — беззащитное гражданское население колоний.



Птеродактили атакуют научный поселок.

Ваши возможности. Ховертанк имеет несколько систем вооружения и способен сдерживать атаки вораксиан. Пассажирский отсек машины вмещает до пяти беженцев одновременно. Эвакуируемых следует доставлять к телепортационному устройству, которое называют «Звездными вратами». Телепортация на материнский корабль, зависший на орбите планеты, осуществляется пролетом ховертанка через створ этих ворот.

В этой игре вы можете (и должны) полагаться не только на собственные силы. Необходимо привлекать к спасательной операции и самих колонистов.



Солдаты (они в желтой униформе) могут постоять за себя при атаке противника, а гражданские лица (в синей униформе) должны помочь в транспортировке топлива и боеприпасов. Стратегия победы в некоторых миссиях строится на правильной организации доставок топлива из отдаленных районов к телепортационным воротам или на организации обороны колоний солдатами.



Для управления колонистами служит так называемый «городской маяк» (**City Beacon**). Он транспортабелен. Если его взять на борт и перенести в нужное место, например к воротам, население потянется к маяку и будет вокруг него группироваться. Чем быстрее вы это сделаете, тем больше людей сможете спасти.

Во многих миссиях на карте игрового поля есть тайники, в которых хранятся мощное оружие, боеприпасы, топливо и инопланетные артефакты, способные, например, сделать вашу машину неуязвимой на какое-то время. Розыск и обнаружение таких тайников — еще одно необходимое условие победы.

Ваши трудности. Во время спасательных акций вораксиане атакуют значительными силами. Старайтесь держать их перед собой и не допускайте полного окружения.

Не забывайте, что ховертанк расходует топливо. Когда его остается мало, он автоматически трансформируется в танк. Запасы топлива можно находить на поверхности планеты или в заложенных тайниках. Иногда уничтоженный противник сбрасывает заправочные канистры.

Особо коварны противники, выглядящие как пауки, — они способны превращать жителей в зомби. Зомби, в свою очередь, могут заражать окружающих. Через две минуты после заражения зомби взрываются. Они изображаются как люди, но в зеленой униформе, с несколько странным выражением лица и неестественно выставленными вперед руками.



Основной экран

Структура игрового экрана приведена на рисунке (на следующей странице). Особое внимание обратите на радар в левом нижнем углу.

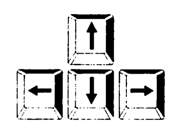


1 – Выбранное оружие
2 – Топливо
3 – Защита
4 – Количество людей на борту
5 – Радар
6 – Индикатор двери (открыта/закрыта)
7 – Очки
8 – Количество спасенных людей
9 – Сколько нужно спасти, чтобы завершить уровень
10 – Количество оставшихся людей на уровне

Обозначения на дисплее радара

Белая точка	человек.
Мигающая черно-белая точка	человек, похищенный летающим вораксианином.
Синяя точка	автомобиль.
Желтая точка	энергетическая «подпитка».
Мигающая желтая точка	дополнительная канистра топлива или энергетическая кассета для установки защитного поля.
Голубая точка	летающий вораксианин.
Красная точка	наземный вораксианин.
Пурпурный квадрат	корабль вораксиан.
Пурпурный крест	«охранник» (особо опасный противник).
Мигающий квадрат	«Звездные врата» (телепортационный створ).

Система управления



Управление ховертанком осуществляется с помощью курсорных клавиш. Трансформацию машины из летательного аппарата в наземный во избежание повреждений следует делать на минимальной высоте, желательно на нулевой. Скорость при этом тоже следует сбросить до минимума. Трансформация исполняется клавишей [End]. Эвакуацию населения можно производить только в наземном варианте машины. Люк для приема спасаемых открывается клавишей [Home]. Кроме этих клавиш вам могут потребоваться клавиши [Shift] (команда на исполнение движения) и [Space] (для разворота на 180 градусов). Двойное нажатие на клавишу [Shift] позволит быстрее увеличить скорость.

Управление оружием тоже производится курсорными клавишами, но при нажатой левой клавише [Alt]. Выстрел осуществляется клавишей [Ctrl]. Для управления ракетным вооружением используются еще две клавиши: [T] (Target) — выбор цели для самонаводящейся ракеты и [L] (Lock) — захват и автоматическое сопровождение цели.

Радар включается клавишей [R] (Radar), а клавишами [<] и [>] устанавливается его радиус обзора (меньше/больше). Кроме радара большую помощь в навигации вам окажет карта, которую можно вызвать клавишей [Tab].

Для пользования специальными предметами (объектами), собранными на поле боя, служит клавиша [Enter], а выбор нужного объекта из инвентаря делается клавишами [[] и []].

В программе есть средства для управления главным экраном. Так, с помощью функциональных клавиш от [F1] до [F9] можно изменять общий вид. При этом клавише [F1] соответствует «вид из кабины». В современные игры ныне принято встраивать оперативно-тактический вид «от оружия». В этой игре интересен вид на поле боя «от ракеты». Переключиться на него можно одновременным нажатием клавиш [Shift] и [M].

Совместным нажатием клавиш [Shift] и [+] или [-] вы можете изменить яркость экрана, а на медленных машинах, может быть, вам придется отключить наложение теней клавишей [S] (Shadows).

Описание интерфейса управления игрой завершают несколько системных клавиш. [Esc] — переход в служебное меню, [P] — включение паузы, [Shift]+[?] — повторение предстартового инструктажа.

Оружие

Самый быстрый способ сменить оружие — нажать номер, соответствующий ему на дополнительной цифровой панели клавиатуры — справа.

[1] **Laser Bolt + Shocker Shell**. Комбинированная лазерно-артиллерийская установка.

[2] **Plasma Bolt**. Сгустки плазмы ближнего радиуса действия. Не убивают людей. Идеальны для освобождения людей из коконов.

[3] **Sonic Blast**. Заряды дальнего радиуса действия, обладающие высокой разрушительной силой, но малой скоростью.

[4] **Homing Missile**. Самонаводящиеся ракеты.

[5] **Multi Missile**. Кассетные самонаводящиеся реактивные заряды малой разрушительной силы.

[6] **Trident Strike**. Модернизированная лазерно-артиллерийская установка.

[7] **Terror Cannon**. Безоткатное орудие для стрельбы реактивными снарядами. Отличается скорострельностью.

[8] **Mines**. Мины высокой разрушительной силы

[9] **Special Slicer Weapon**. Механическое оружие. Гигантский металлический диск, способный резать на своем пути все преграды.

[0] **Nuclear Bomb**. Ядерный заряд, специально сконструированный для победы над вораксианами.

Инвентарь

В эту группу включены многочисленные объекты, которые могут вам встретиться на игровом поле.



City Beacon — городской маяк. Когда поселение атаковано врагами, сигнал от маяка появится на радаре. Вывозя маяк в безопасное место, вы тем самым приказываете колонистам покинуть город и собраться у маяка.



A-tron — «атрактотрон». Электронное устройство, привлекающее к себе вораксиан. Продолжительность действия — 1 минута. Используется для того, чтобы вызвать массовое скопление врагов в удаленном от населенных пунктов месте.

R-tron — «репеллотрон». Электронное устройство, отпугивающее вораксиан. Продолжительность действия — 1 минута. Применяется для защиты колоний.

Save Buoy — «спасательный буй». На самом деле это не устройство для спасения беженцев, а объект, наличие которого в инвентаре позволяет сохранить на диске незаконченную партию.

Anti-Venom — сыворотка для лечения зараженных (зомбированных) колонистов. Изготавливается вытяжкой из тел уничтоженных пауков. Ее можно подобрать на месте их гибели.

Map Enchancer — полная карта уровня. Ее можно найти в одном из тайников.

Hang Gliders — глайдеры. Небольшие индивидуальные воздушные транспортные средства для перемещения людей.

Gate Crystal — энергетический кристалл. Служит для восстановления действия телепортационных ворот. Для использования достаточно просто пролететь с таким кристаллом через створ.

Gun Turret — стационарная артиллерийская установка. Ее используют солдаты для обороны баз и колоний.

Bridge Component — элемент конструкции моста. Используется для ремонта.

Bomb Detonator — Детонатор. Первый компонент ядерного заряда.

Bomb Power Source — Ядерная начинка. Второй компонент ядерного заряда.



Ядерный заряд – самое мощное оружие в игре. С его помощью вы уничтожите базовый корабль противника.

Полезные советы

1. Сначала эвакуируйте гражданское население — солдаты могут хоть как-то за себя постоять.

2. Находить тайники очень просто. Обратите внимание на скопление желтых точек на экране радара и отправляйтесь туда. Тайники располагаются под поверхностью земли, и, до того как вы в них попадете, вам будет казаться, что вокруг просто ровная поверхность.

3. Не завершайте этап сразу после того, как спасли необходимое число колонистов. Вместо этого попробуйте спасти оставшихся: сколько людей спасете «сверх нормы», столько ветеранов будут помогать вам на следующем этапе. Ветераны крепче и здоровее обычных людей. Они могут транспортировать вдвое больше груза.



4. Когда собираетесь трансформироваться в танк, опуститесь как можно ниже и уменьшите скорость.

5. На первых уровнях не стоит атаковать корабль вораксиан — он практически неуязвим.

6. Самый быстрый способ эвакуировать население колонии — вывезти подальше городской маяк.

7. Зомби (зараженные колонисты) не могут быть спасены. Сначала их надо излечить и лишь затем эвакуировать. Если вы возьмете на борт хотя бы одного зомби, он инфицирует всех беженцев, которых вы везете.

8. Спасательные буи используются для сохранения текущей игры, так что не расходуйте их понапрасну. Обычно на каждом уровне есть один спасательный буй.

9. При игре против живого соперника (в сетевом варианте) можно устраивать в тайниках засады или закладывать туда мины. Только запоминайте, где вы их кладете.

Боевые миссии

Миссия 1: Испытание огнем

Основная цель первой миссии — ознакомление с программой, с управлением ховертанком и первая проба сил в спасательных операциях.

Этап 1. Боевая задача: спасти 10 колонистов

Спускайтесь в поселение, трансформируйтесь в танк (клавишей [End]) и, открыв люк машины клавишей [Home], примите на борт первую пятерку колонистов. Снова трансформируйтесь, на этот раз в самолет, и пролетите через створ ворот. Затем таким же образом спасите еще пятерых поселенцев.

Время от времени будет появляться предупреждение *attack wave detected*, свидетельствующее о том, что с корабля вораксиан стартовали противники. На этом уровне они выглядят как птеродактили. Уничтожьте столько, сколько сможете. Наземных противников на этом этапе нет.

Не рекомендуется воевать с кораблем противника. Пока он неуязвим. Когда спасете столько людей, сколько нужно, можно переходить на следующий этап. Об этом свидетельствует зеленый сигнал у входного отверстия ворот.

Тем не менее не спешите покинуть зону — сначала поищите тайники и людей, которых можно спасти сверх нормы. Например, рядом с воротами находится спасательный буй, с помощью которого можно записать текущее состояние игры на диск. Кроме того, в одном из двух тайников можно почерпнуть *Map Enchancer* — полную карту местности.

Этап 2. Боевая задача: спасти 12 колонистов

В этой колонии дело обстоит серьезнее. Зависший над городом корабль вораксиан начал обстрел мирного поселения. На экране радара вы увидите красный круг — это сигнал городского маяка, информирующий о том, что город подвергнут атаке. Возьмите маяк, взлетите и сбросьте его неподалеку от ворот. (Выбор в инвентаре выполняется клавишами [и], а выброс маяка — клавишей Enter. Подобным же способом используются и все остальные предметы.)

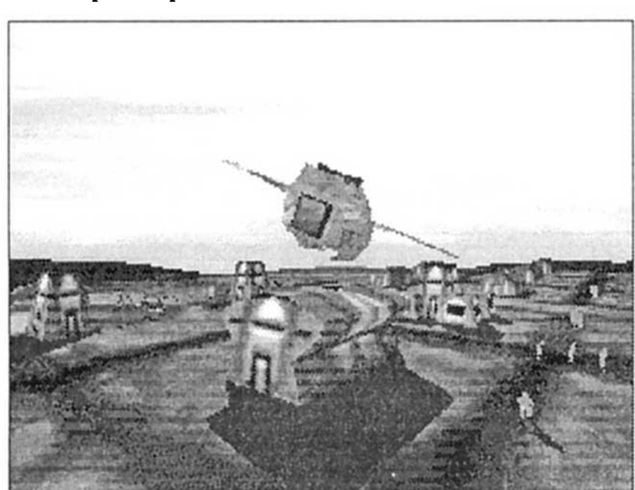
Установив маяк, вернитесь в город и уничтожьте пауков. Для того чтобы освободить захваченных и заплетенных в коконы колонистов, используйте плазменный разрядник (*Plasma Bolt*). После этого подберите сыворотку *Anti-Venom*, оставленную пауками. Ею можно излечить зараженных колонистов. Обязательно соберите остатки неиспользованной сыворотки — она еще не раз вам понадобится.

После этого приступайте к спасению населения и розыску тайников. В одном из них (расположен на юго-востоке) вы найдете спасательный буй, а в другом (на северо-западе) — новое оружие *Trident Strike* и полную карту уровня *Map Enchancer*.

Этап 3. Боевая задача: спасти 12 человек, уничтожить «охранника»

Положение продолжает усугубляться. На сей раз придется отражать нападение сразу на два города.

Примите на борт пятерых колонистов из ближайшего поселения и вывозите их на орбиту. После этого вы должны увидеть на радаре сигнал бедствия от другого поселения, атакованного гигантскими пауками. Летите туда. Пауки быстро закончат «работу» и поползут в соседний город. Прежде чем они его достигнут, вы должны их уничтожить и подобрать противоядие *Anti-Venom*.



Ховертанк над поселком. Для спасения людей надо приземлиться и открыть входной люк.

Излечив зараженных колонистов, начинайте эвакуацию, но учтите, что неподалеку от створа ворот установлены две вражеские пушки.

Когда спасете необходимое число жителей, на воротах не зажгутся зеленые огни, символизирующие возможность перехода на следующий этап. Вместо этого появится надпись *Guardian Released* (запущен «охранник»).

Уничтожить этого монстра весьма непросто. Прежде всего надо разыскать тайник в западной части карты (если это уже не сделано), в котором спрятаны ракеты и генератор поля неуязвимости. Кроме того, в соседнем поселении есть еще энергетические кассеты для полного восстановления защитных полей — *Max Shield*. Как только «охранник» приблизится, включайте защитное поле, и в течение минуты будете неуязвимы. За это время надо успеть уничтожить чудовище. При стрельбе самонаводящимися ракетами не забывайте их нацеливать клавишей [T] и ставить систему наведения на автоматическое сопровождение цели клавишей [L].



Вести бой с «охранником» невозможно, если предварительно не найти генератор поля неуязвимости.

Миссия 2: Тропический шторм

Этап 1. Боевая задача: спасти 8 человек

Основная проблема этой миссии — пробитый при жесткой посадке топливный бак. Из-за этого топливо кончается буквально через несколько секунд. Настало время воспользоваться помощью колонистов.

Подберите пятерых беженцев в ближайшем поселении и направляйтесь к воротам. По дороге прихватите *Map Enchancer* — неподалеку от маяка. Подлетая к воротам, увидите несколько мельниц. За ними и найдете столь необходимое топливо.

Тут вам предстоит проявить искусство управления машиной. Канистры с топливом следует подбирать на максимальной скорости, а потом успеть трансфор-

мироваться в летательный аппарат и пролететь через ворота. Если с первого раза это не получится, придется ждать, пока топливо пройдет регенерацию.

Затем отправляйтесь за реку, где гигантские ящеры оставляют колонистам на жизнь считанные секунды. На этом этапе многое решает скорость.



Гигантские ящеры – самые неудобные противники во второй миссии.

Здесь можно разыскать два тайника. В первом хранится спасательный буй, а во втором — атрактотрон (*A-tron*) и репеллотрон (*R-tron*) — устройства, которые вам очень скоро пригодятся.

Этап 2. Боевая задача: спасти 8 человек

На этом уровне вам без помощи колонистов не обойтись. Для начала возьмите из ближайшего города маяк, карту местности и пятерых колонистов. Сбросьте маяк около ворот, а сами с колонистами направляйтесь в центральную часть зоны, где имеются запасы топлива. Подбирать здесь топливо не надо — с пробитым баком вы даже не успеете долететь до ворот. Поэтому выпускайте колонистов — они возьмут топливо и отнесут его к воротам.

Теперь направляйтесь на север, где вас ждут новые отряды ящеров. В данном случае против них лучшее оружие — плазменный разрядник *Plasma Bolt* (дабы не задеть беженцев). Отвезите жителей к воротам. Как только прибудут колонисты с топливом, начните эвакуацию.

В этом эпизоде тоже два тайника. В одном из них найдете оружие (с этого момента в вашем арсенале появятся мины), в другом — пушечную турель и спасательный буй.

Этап 3. Боевая задача: спасти 9 человек, победить «охранника»

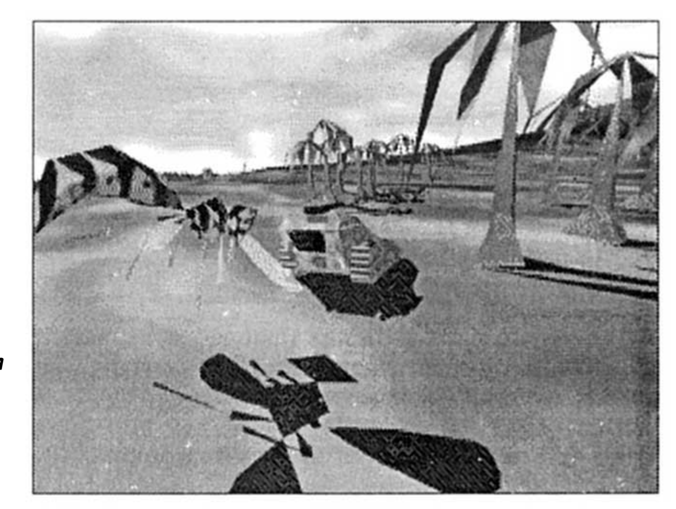
В ближайшем городе возьмите на борт колонистов, маяк и карту местности. Как и на предыдущем этапе, сбросьте маяк у телепортационных ворот, а колонистов выгрузите рядом с ближайшими складами топлива.



Затем вывозите колонистов из остальных поселений. Чтобы избежать недоразумений, когда жители могут запутаться, к какому маяку им идти, лишние маяки следует утопить в море.

Рекомендуется высадить около маяка группу военнослужащих. Они смогут прикрывать беженцев от налетов противника, пока вы разъезжаете по своим неотложным делам.

Если все будет нормально, то после прибытия топлива начните эвакуацию. Если же колонисты, несущие топливо, бесследно пропали, придется потратить время на уничтожение врагов и отправку новой экспедиции.



Гигантские осы — основная угроза колонистам, доставляющим топливо. Для защиты от них включите в группу несколько солдат.

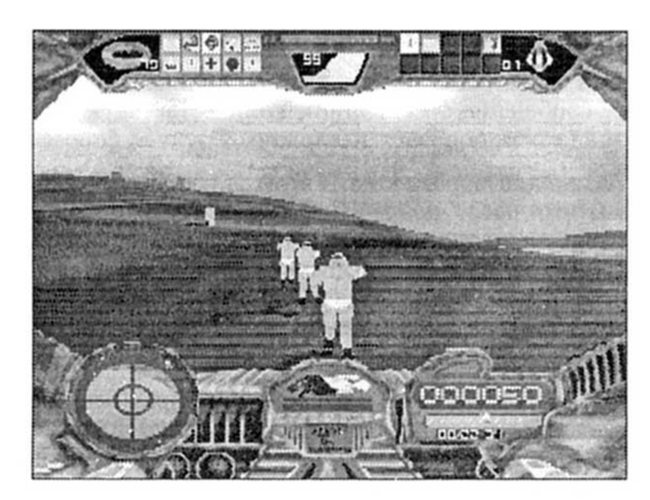
После спасения необходимого числа жителей предстоит бой с новым «охранником». Тактика борьбы — та же, что и в первой миссии, и уже вам знакома. После того как враг будет уничтожен, подберите его топливный бак и замените свой, пробитый.

Миссия 3: Болотная лихорадка

Этап 1. Боевая задача: спасти 14 человек

Две основные проблемы на этом уровне — это сломанные ворота и быстрораспространяющаяся эпидемия. Кроме того, могут возникнуть проблемы с защитой — монстры выбрасывают ее крайне неохотно.

Итак, сначала спасите нескольких жителей ближайших городов и отправляйтесь на поиски пауков. Они орудуют в городе, находящемся на небольшом возвышении. Население в городе достаточно большое, и, если все оно будет инфицировано, вас ждут серьезные хлопоты. Если к этому времени у вас уже есть атрактотрон, установите его за пределами поселения. Привлеченных к нему пауков можно будет уничтожить, не опасаясь за жизнь местных жителей.



Группа зомбированных колонистов на марше. Если их не перехватить и не излечить, они заразят соседний город.

Уничтожив пауков, используйте сыворотку для излечения населения. Затем немедля отправляйтесь бороться с тремя динозаврами. Учтите, что они очень выносливые и уничтожить их непросто.

Время от времени на вас будут налетать летучие мыши. Точнее, они не столько налетают, сколько роятся, похищая колонистов и обстреливая вас. Можете подстрелить несколько штук. Умирая, иногда они выбрасывают энергетические кристаллы, которые вам нужны для ремонта ворот.

Одновременно вы можете нести не более двух кристаллов. Чтобы их использовать, просто пролетите через ворота. Каждая «заправка» позволяет использовать ворота один раз.

Для предотвращения похищений колонистов летучими мышами создайте временное поселение, свезя в одну точку несколько маяков, и оставьте там репеллотрон (*R-tron*).

Этап 2. Боевая задача: спасти 14 человек

Города здесь разнесены достаточно далеко друг от друга, и можно успешно справиться со вспыхнувшей эпидемией и очистить города от пауков.

Затем найдите поселок с солдатами, возьмите их столько, сколько сможете, и отвезите поближе к воротам. Там организуйте форпост и поставьте несколько пушек, которые иногда сбрасывают монстры. Теперь, когда противник будет атаковать, солдаты смогут защищаться с помощью пушек.

В этом районе собирайте мирное население и начинайте готовиться к эвакуации. Серьезных проблем на этом этапе не будет. Не забудьте подобрать в одном из тайников спасательный буй и топливо, а в другом (около ворот) — топливо и генератор защитного поля.

На этом этапе вы должны создать на будущее запас сыворотки (*Anti-Venom*) и атрактотронов (*A-tron*). Они вам очень пригодятся в дальнейшем.



Этап 3. Боевая задача: спасти 24 человека, победить «охранника»

Вам нужно спасти немыслимое количество людей — 24! Кроме того, поступает сообщение об огромном количестве пауков. Но на самом деле с возможной эпидемией бороться несложно. Труднее бороться с другим...

Летающие вораксиане в этом эпизоде способны похищать людей. «Птичку», которая несет человека на корабль, можно сбивать любым оружием — за здоровье спасаемого не беспокойтесь. Ему даже падение с десятиметровой высоты нипочем. Но если допустите, что в воздухе будет летать огромное количество таких «птичек», то половину времени будете проводить в попытках спасти очередного унесенного колониста. Задача еще более усложняется тем, что вораксиане атакуют вас крайне вяло, предпочитая охотиться за людьми.

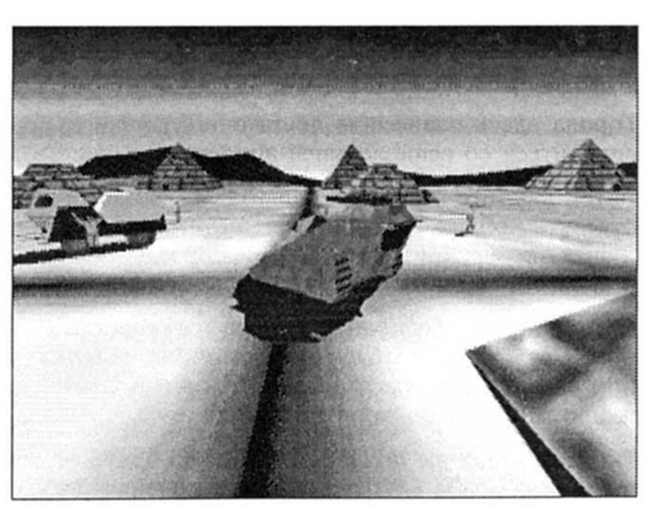
Итак, прежде всего подберите в ближайшем городе маяк и пятерых колонистов. Продвиньтесь вперед и создайте форпост — высадите колонистов, выгрузите маяк и обязательно сыворотку. Через некоторое время из другого города на вас накатится волна инфицированных беженцев. Они потянутся к бую, около которого толпятся ваши люди, и будут излечены.

Подвезите к посту солдат и пушки. Свезите туда всех колонистов, которых можете спасти. А затем начните поспешную эвакуацию через ворота. Чтобы пауки не устроили погром, пока вас нет рядом, используйте репеллотрон.

В одном из тайников находится генератор поля неуязвимости. Не израсходуйте его раньше времени — на этом уровне он не восстанавливается, а вас еще ждет бой с «охранником». В тайнике, расположенном неподалеку от ворот, находится топливо и энергетический кристалл.

Миссия 4. Битва за Малый Египет

Этап 1. Боевая задача: спасти 12 человек



Пейзаж в этой миссии действительно напоминает пустыни Египта.

На этот раз вам предстоит отправиться в пустыню. Поступает предупреждение о том, что жителями были замечены гигантские скорпионы. Кроме того, против вас действуют уже два корабля противника.

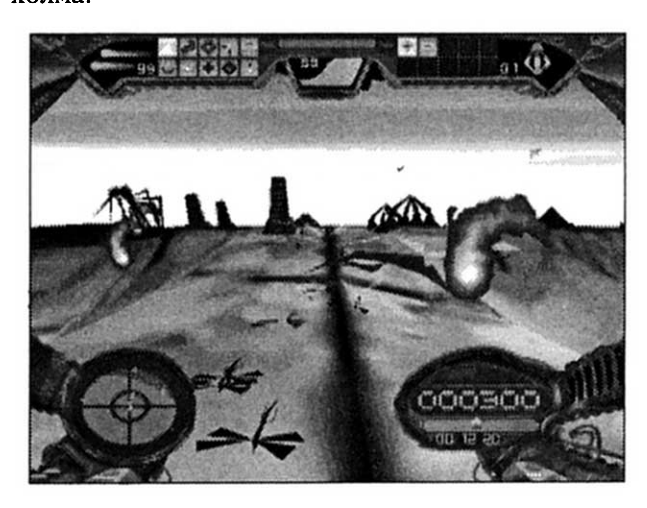
На первом этапе скорпионов можно не опасаться. Ваша основная забота — пушки, охраняющие телепортационные ворота. Для начала соберите колонистов в один форпост. Беспокоиться за их судьбу не стоит — выступающие против вас насекомые не занимаются похищением людей, а предпочитают атаковать вас. Противники они никудышные, некоторые особи выбирают бой на минимальных дистанциях тесного контакта. Учитывая то, что ездите вы быстрее, чем они летают, можете быстро отъехать в сторону, развернуться и всех перебить.

В одном из тайников обнаружите энергетические кассеты *Max Shield*, в другом — топливо, в третьем — оружие. Практически все предметы восстанавливаются, так что можете серьезно пополнить свой арсенал. А насекомые выдадут вам гору боеприпасов для орудий *Sonic Cannon* и *Plasma Bolt*.

Учтите, что уничтожение пушек — занятие не из легких, а попытка пролететь через охраняемые ворота может лишить планету спасителя. Самому уничтожить пушки очень сложно — прицел движется скачкообразно, и попасть обычно можно только с такого расстояния, на котором пушка представляет большую угрозу. Поэтому лучше возьмите на борт пятерых солдат и высадите их неподалеку. Они сами поймут, что надо делать.

Этап 2. Боевая задача: спасти 12 человек

Уровень во многом похож на предыдущий, за исключением двух маленьких деталей: во-первых, начали атаку скорпионы, а во-вторых, количество вражеских пушек значительно уменьшилось. Скорпионов проще всего уничтожить, сбросив неподалеку от ворот *A-tron* и затем расстреляв собравшуюся толпу из *Sonic Cannon* с ближайшего холма.



Самые неприятные противники в четвертой миссии — гигантские комары. Одно хорошо — они не умеют летать быстро.



Начните эвакуировать население трех городов. Сделать это проще всего, вывезя их маяки в безопасное место. Жители организованно погрузятся на автомобили и покинут города.

Вораксиане начинают выпуск гигантских комаров, стремящихся похитить жителей. Для защиты от них используйте *R-tron*. Будьте осторожны и действуйте быстро. С помощью солдат уничтожьте пушки около ворот и эвакуируйте население.

На этом уровне три тайника. Один из них содержит традиционный спасательный буй и ракеты, второй — обычную защиту, две ракеты и топливо, третий (малозаметный) — *A-tron*, *R-tron* и *Max Shield*. Все предметы из второго тайника восстанавливаются, так что с защитой больших проблем не будет.

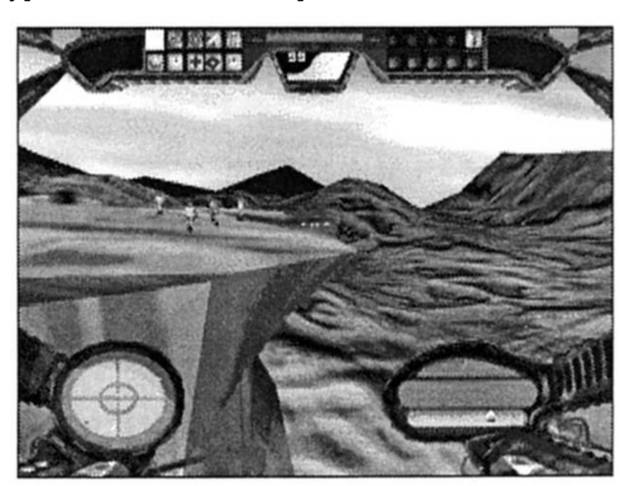
Этап 3. Боевая задача: спасти 16 человек, победить «охранника»

В начале уровня эвакуируйте маяки из всех городов и свезите их в одну точку, не забыв при этом оставить там же и *R-tron*. Затем берите пятерых солдат и отправляйте их на уничтожение пушек. Постарайтесь пока не трогать тайники: они понадобятся вам для сражения с боссом. В одном из них лежит полная защита, в другом — генератор поля неуязвимости, в третьей — спасательный буй, топливо и ракеты.

Половина летающих вораксиан на этом уровне будет пытаться похищать людей. Учтите, что в небе парит около пяти вражеских кораблей, так что сражение будет не из легких.

Миссия 5: Смерть на скалах

Расстроенный серией последних неудач противник укрепляет оборонительные рубежи, так что можно пока передохнуть. Нет, что касается новизны технологических решений, то этот уровень не имеет себе равных. Но что касается



Группа беженцев на вершине скалы. Интересно, что они там делают? Может быть, изучают жизнь орлов?

их воплощения в жизнь — тут все просто. Место действия — горы. Соответственно и противники — «белые орлы».

Этап 1. Боевая задача: спасти 4 человека

После боя с большим и мощным танком гидравлическая система, открывающая дверь люка, нуждается в ремонте. Но поскольку времени на это нет, приходится искать другие способы эвакуации людей.

Итак, для начала найдите тайник, в котором хранятся глайдеры. После этого начинайте искать людей. Они скрылись на неприступных скалах, возвышающихся на десятки метров и имеющих на вершине ровную площадку. По два человека на такой *столовой горе*.

Ваша задача — сбросить им по глайдеру, забрать маяк и лететь к воротам. Там оставьте маяк и повторите эту нехитрую операцию два раза.

Этап 2. Боевая задача: спасти 12 человек

Ваша гидравлическая система починена. Но на уровне находится такое количество людей, что вам может не хватить топлива на спасение всех.

Возьмите на борт 5 солдат и маяк. Маяк сбросьте около ворот и эвакуируйте имеющийся на борту народ. Затем, если у вас достаточно топлива, продолжайте спасать население, в противном же случае можно починить мосты (с помощью лежащих неподалеку конструкций) и подождать, пока соберется большая группа людей, а затем спасти ее быстро и почти без расхода топлива.

Тайник на этом уровне один. Найти его можно, если ехать по дороге, проходящей под воротами, на юг.

Этап 3. Боевая задача: спасти 12 человек, победить «охранника»

Вораксиане захватили десятерых солдат и содержат их на своей секретной базе. Чтобы выполнить миссию, вам нужно их освободить.



В каждой миссии новые «охранники». Но тактика борьбы с ними одна и та же. Сегодня против вас вылетел «Голиаф».

Для начала поезжайте налево, к тайнику, в котором найдете полную карту уровня и оружие. После этого развернитесь и посетите другой тайник. Посмотрите на карту. Вы увидите по углам длинные ряды красных точек. Это энергогенераторы. Чтобы пробраться на вражескую базу, их надо уничтожить. Сделав это, отправляйтесь в центральную часть игрового поля и уничтожьте все вражеские строения. Затем приступайте к эвакуации солдат.

Как только спасете необходимое число людей, будет запущен охранник «Голиаф». Используйте ту же тактику, что и обычно. Генератор поля неуязвимости находится на севере, рядом с тремя кораблями противника.

Миссия 6: Ледяной ад



Действие этой миссии происходит в полярных широтах, на скользком льду. Любая неточность, и вы теряете управление над машиной. Так что будьте очень осторожны. И приготовьтесь — приближается последняя битва.

Этап 1. Боевая задача: спасти 14 человек, найти детонатор

Обледенелая поверхность трудна для торможения. Чтобы быстро гасить скорость, используйте строения. Колонистам они все равно уже ни к чему, а для вас хоть какая-то польза.

Ближайшее поселение атаковано большими силами вораксиан. Здесь вы вряд ли сумеете чем-то помочь, так что отправляйтесь на юг. Там найдете городок, атакованный «снежным человеком» и мамонтами.

Ключ к успеху на этих уровнях — в понимании того, что «снежный человек», превращающий людей в «снеговиков», абсолютно безвреден. В нужный момент вы всегда можете освободить колонистов с помощью плазменного разрядника. А вот мамонты — дело другое. С ними надо бороться жестоко и беспощадно.

После того как спасете необходимое число людей, приступайте к поискам детонатора для ядерной бомбы. Он расположен на базе, находящейся в центральной зоне. Рядом с базой находятся энергогенераторы, которые необходимо уничтожить.

Этап 2. Боевая задача: спасти 14 человек, победить «охранника», получить второй компонент ядерного заряда

В первом поселении возьмите маяк и пятерых колонистов. Отвезите их к телепортационным воротам, сбросьте маяк и начинайте эвакуацию. Рядом с воротами есть тайник, заполненный оружием и средствами защиты. Летите в следующее поселение. Сбросив репеллотрон (*R-tron*), разгоните монстров и разморозьте «снеговиков». Спасите освобожденных жителей.

Когда нужное число людей будет спасено, стартует «охранник». Будьте крайне осторожны. На этом уровне нет генератора поля неуязвимости. Более того, этот противник имеет самонаводящиеся ракеты, которые могут настичь вас даже тогда, когда «охранника» поблизости нет.

Очень хорошая тактика борьбы: взлететь и, маневрируя, уворачиваться и от ракет и от лазерных установок. При этом можете обстрелять противника самонаводящимися ракетами. После победы подберите ядерный источник энергии, который и станет вторым компонентом ядерного заряда.

Этап 3. Боевая задача: спасти 10 человек, передать ядерные компоненты доктору Бомбассу, взять под защиту его лабораторию

Эвакуируйте 10 человек — особых проблем это не вызовет. Затем ищите и уничтожайте энергогенераторы. На этом уровне много тайников — в двух из них найдете кассеты *Max Shield*. Если у вас с собой нет репеллотрона, то его также можно подобрать в тайнике. Возьмите его и отправляйтесь в лабораторию (въезд справа снизу). Сбросьте рядом с лабораторией оба компонента ядерного заряда и установите *R-tron* для отпугивания летучих мышей.

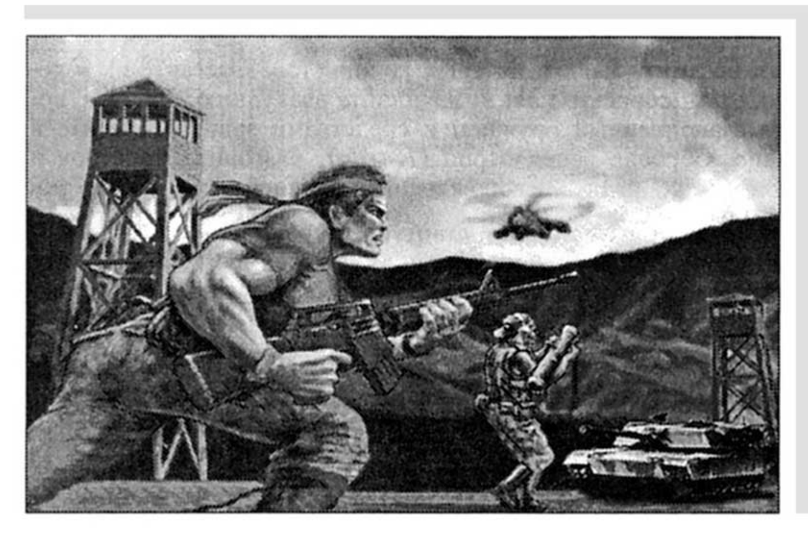
Ученый внесет оба компонента в лабораторию и вскоре вернет ядерный заряд, готовый к применению. Забирайте бомбу и улетайте.

Последняя битва

Проследовав за кораблем противника, вы сможете обнаружить вражескую базу. Уничтожьте ее, и враги останутся без энергии. Вам предстоит великолепный (по графике) космический бой.

Сначала уничтожьте вращающиеся лопасти базы. После этого источник энергии перейдет в нестабильное состояние, что даст вам возможность сбросить ядерный заряд. Сброс производится автоматически в момент пролета через центр генератора.

Итак, вы победили. Вы не только спасли людей и отстояли Дейтор 5, но и отвели страшную угрозу, нависшую над Федерацией. Единственное, что удручает, это отсутствие какой-либо благодарности от правительства.



tactics



1996

Wages of War: The Business of Battle

Разработчик: **New World Computing**

Издатель: **3DO**

Требования к системе

Операционная система	***Windows 95***
Процессор	***486/66 или выше***
ОЗУ	***Не менее 8 Мб***
CD-ROM	***2x***
Видеокарта	***SVGA***

Оперативно-тактические игры — это те же военные игры, но с обостренным вниманием к мелочам. В стратегических играх не бывает проигранных сражений из-за того, что какой-то пехотинец неаккуратно повредил лодыжку, а здесь это нормальное явление. Смысл такого подхода понятен: игроку надо дать возможность ощутить реальность происходящего и взглянуть на поле боя не с высоты птичьего полета, а через оптический прицел снайперской винтовки.



Вместо вступления

В далеком 1984 году вышла программа **Rogue Trooper**. Она прочно оседлала популярные тогда восьмиразрядные компьютеры ZX-Spectrum, Amstrad CPC 464 и Atari 65XL и стала предтечей нового жанра оперативно-тактических военных игр. Потом появилась игра **Laser Squad** и стала открытием, а может быть, откровением. В игре было пять миссий, в каждой из которых надо было собрать небольшой отряд специального назначения, вооружить бойцов подобранным оружием (каждого персонально), выбросить отряд в зону боевых действий и, маневрируя каждым бойцом по отдельности, выполнить боевую задачу.

Интересно, что подобная схема не предъявила завышенных требований к компьютеру, и игра отлично уложилась в скромные 48 Кб памяти восьмиразрядных машин. Так с игрой познакомились миллионы любителей — это был внушительный успех.

Затем вышла игра **Sabre Team**, немалый успех ждал и **Jagged Alliance**. Да и успех серии **UFO: Enemy Unknown** в какой-то степени был определен удачной оперативно-тактической компонентой. Что же в этих играх есть такого, что привлекает внимание знатоков и любителей?

А есть в них две особенности. Первая — чисто психологическая. Здесь вы управляете не легионами и армиями, а маленькой группой людей. У каждого свои персональные характеристики. Один силен, и ему бы гранатометы таскать. Другой хрупок, но ловок — ему по крышам лазить. С каждым бойцом вы ра-



ботаете персонально. Вам решать, сколько гранат он повесит на пояс, сколько прихватит магазинов к АКМ и в какой карман их положит. Вам его вести в бой. Вам его, израненного, выносить из-под пуль, вам его лечить, и, не дай Бог, вам же его и хоронить. И вам же пенсию платить его вдове и сиротам.

Трудно терять боевых друзей. Это незабываемая трагедия. А многих ли вы теряли, играя в **Red Alert** или **Warcraft**? Под вашим умелым управлением в боях гибли армии, но разве вы хоть раз вспомнили о том, каким замечательным парнем был тот, кто бросился в трудную минуту под танк и задержал прорыв через ветхий мостик, имеющий важнейшее стратегическое значение?

Не вспоминали? Не задумывались? И правильно делали, поскольку такова особенность стратегических игр. А вот в оперативно-тактических играх все по-другому. Здесь вы вспомните о своих бойцах не раз. Здесь каждый герой вам дорог. Он — творение ваших рук. Вы его выбирали, оснащали, учили и лечили. Он выполнял все, что бы вы ни приказали, и вы не могли с ним не сродниться.

Вторая особенность оперативно-тактических игр — тоже психологическая. Игра состоит как бы из двух половин. В первой (тактической) вы разрабатываете тактику операции, а во второй (оперативной) сами же ее и исполняете. Ошибки первой половины могут быть спасены умелыми действиями во второй. И наоборот, недостаток мастерства оперативного управления в бою можно компенсировать умением тщательно планировать предстоящую операцию. Впрочем, всему есть предел. Только глупость беспредельна. И вопиющую глупость в планировании операции никаким мастерством исполнителей на местах не спасти. Хотите примеров — читайте газеты. Там этого хватает.

Цель игры

Если вы с упоением играли в **Jagged Alliance**, то с еще большим удовольствием сыграете и в **Wages of War**. В роли шефа частного агентства по найму «солдат удачи» вам придется расследовать шестнадцать темных дел. При этом надо постараться неплохо заработать, а деньги вы получите, только успешно выполнив задания. В то же время от текущих расходов вас никто не освобождает — группу наемников придется экипировать за собственный счет.

Начало игры

После загрузки программы появляется главный экран, в котором имеются следующие пункты:



Итак, приступим.

- Campaign — начать новую кампанию (все миссии проходятся с самого начала);
- Scenario — игра с партнерами по сети;
- Load Game — загрузка отложенной партии;
- Save Game — сохранение текущей игры;
- Options — настройка параметров;
- Credits — информация о разработчиках;
- Quit — выход из игры.

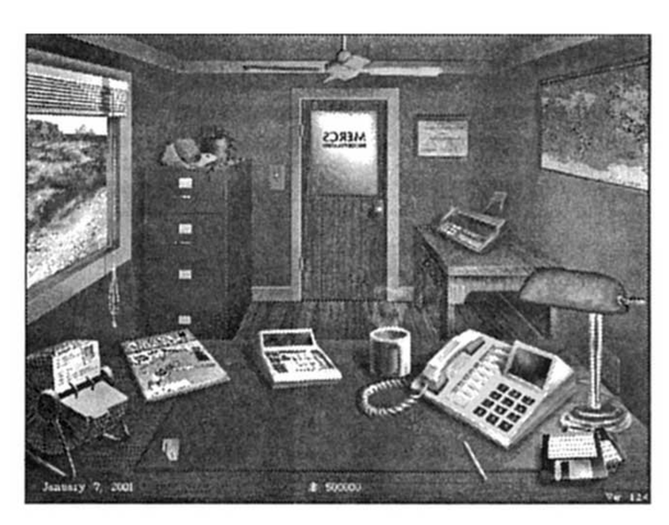
В разделе **Options** вы включаете (или выключаете) поддержку звукового (*Sound*) или музыкального (*Music*) сопровождения, меняете разрешение экрана (*Detail*) и задаете уровень сложности игры (*Difficulty*).

После задания параметров двойным щелчком мыши выбираем пункт *Campaign*, в ответ на запрос вводим собственное имя, и игра начинается.

Завязка миссии

Завязка каждой миссии всегда проходит по одному сценарию. Первоначально перед вами комната — это ваш рабочий кабинет. Вы как бы сидите за столом в кресле.





Чашечку кофе...

На столе несколько объектов: видеотелефон, факс и прочая оргтехника, которая активизируется указанием на нее мышкой. Однако к ощутимо полезным результатам это почему-то не приводит. Так что не спешите терзать мышку, а немного подождите.

Здесь же, в кабинете, есть гораздо более ценный объект, который вы можете «тревожить» постоянно — для того он и служит. Это шкаф, на котором лежит ваша ковбойская шляпа. А в шкафу — картотека наемников, павших смертью храбрых под вашим чутким руководством в борьбе за дело приумножения вашего банковского счета. Весьма поучительный мортиролог.

Цель миссии

Подождите несколько секунд — зазвонит видеотелефон. Щелкните по нему мышкой, и на мониторе покажется тот, кого мы ждали. Наверное, это клиент.

Точно! Клиент. Очередной бедолага, который на чистом английском расскажет, что за напасть с ним приключилась. Когда надоест его слушать, отключитесь щелчком по кнопке **Done**.



Кстати, можете позвонить своей мамочке или, например, заказать пиццу. Не успеете оглянуться, как гонец подсунет ее под дверь, и легким щелчком мыши вы узнаете, как должна выглядеть пицца ценою $25.

Контракт

Клиент по телефону — это хорошо, но контракт по факсу все же лучше. Факс придет незамедлительно. Здесь есть на что посмотреть. Прежде всего вас должны заинтересовать пункты на последней странице:



Advance — предлагаемый аванс;

Bonus — общая сумма контракта;

Deadline — крайняя дата исполнения заказа.

Но самое приятное — это кнопочки с *плюсами* и *минусами* у каждой цифры. Это возможность поторговаться. Непонятно только, зачем нам *минус*? Жмите на *плюс* и просите больше. Чем дольше — тем дороже, или наоборот, чем дороже — тем дольше. Но не переборщите. Если проявите непомерный аппетит — либо не получите ничего (контракт отойдет к конкурентам), либо вас «прижмут» к стенке и заставят принять начальные условия.

Торговлю надо вести умело. Цены поднимать понемногу. Отспорили сумму, теперь отбивайте сроки. Уступаете в сроках — поднимайте сумму. Главное — «зацепить» клиента и втянуть его в торговлю. Процесс требует хладнокровия и выдержки, как при игре в покер.

А когда насладитесь поэзией многозначных цифр, порадуйте заказчика нажатием кнопки **Fax Reply** — факс пойдет туда, откуда пришел.

Сбор информации

Если все же вспомнить, что это оперативно-тактическая игра, а не имитатор факс-машины, значит, рано или поздно контракт вы все-таки утрясете, и телефонным звонком заказчик подтвердит свое «окончательное добро». Дело начинает закручиваться.



Прежде всего вы получите звонок от человека, курирующего разведывательные агентства. У вас на руках контракт, у них — информация. Осталось только деньги заплатить. Через минуту получите по факсу три агентства на выбор — с каким хотите, с таким и работайте.

Надо снова торговаться. Разведка может занять неделю, а может один день. Чем быстрее,

тем дороже. Отметьте галочкой ту фирму, которая вам по душе, отсылайте факс обратно и считайте, что первый рабочий день прожит не напрасно.

Здесь обратите внимание на то, что услуги разных агентств могут сильно различаться по цене, но не сильно по содержанию. Разница — в мелочах. Так, дешевое агентство может «забыть» сообщить вам, что объект обнесен колючей проволокой и для проникновения на него необходимы специальные ножницы. А без них хоть гранаты бросай, хоть из противотанковой пушки стреляй, а проволоку не преодолеть.

Информация о миссии

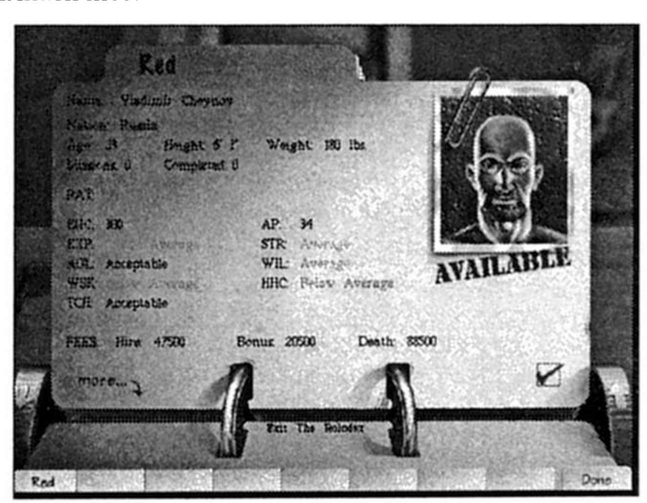
Пройдет несколько дней, и вот однажды вам под дверь подсунут пакет с информацией, а в нем — руководство по исполнению предстоящей миссии, да еще с набором фотографий.

Самая же интересная информация, как и положено, на последней странице:

- рекомендуемое число людей для операции;
- вероятность успешного исхода;
- список спецоборудования, без которого за дело можно и не браться.

Набор людей

По той картотеке, что в шкафу, нужных оперативников не собрать. Для этого есть другая картотека — вертушка на столе. Листать ее можно как вперед, так и назад, но суть дела не меняется — самые крутые парни вам все равно не по карману. Так что выбирайте лучших из дешевых. Отлично подходят выходцы из далекой России, а чтобы им не скучно было, добавьте в команду полячку и француженку посимпатичнее.

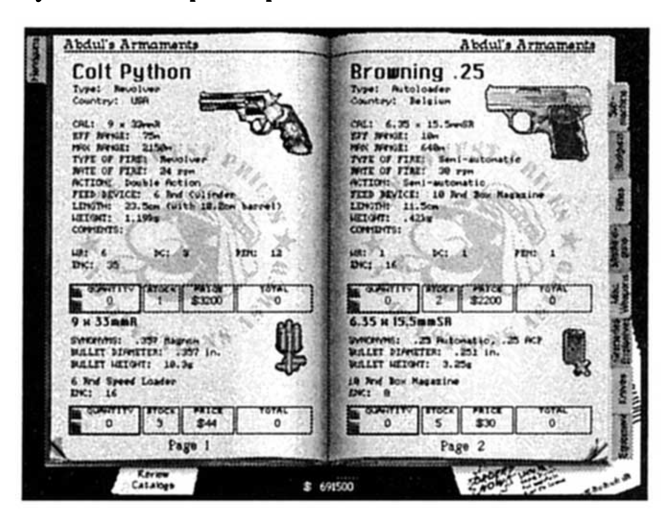


Владимир Чайнов – наш мужик!

Выбор наемника осуществляется щелчком мышкой на квадрате в правом нижнем углу карточки. Этот квадратик помечается галочкой. В правом нижнем углу экрана кнопка **Done** — завершение набора наемников.

Выбор оружия и снаряжения

А вот это — дело серьезное. Тут шутки в сторону. Каталог оружия надо листать бережно и трепетно. Если какого оружия на складе почему-то нет, это досада, отмеченная жирными буквами поперек страницы.



Кольт или браунинг?

Для доступных видов оружия под их изображением в квадратике с надписью **quantity** можно с помощью кнопочек «+» и «–» регулировать объем заказа. На этой же странице в нижней части можно запастись и боеприпасами. В каталоге есть разделы:

- *Handguns — пистолеты и револьверы*;
- *Shotguns — ружья*;
- *Rifles — винтовки*;
- *Sub-machineguns — автоматы*;
- *Machineguns — пулеметы*;
- *Knives — ножи*;
- *Equipment — бронежилеты, снаряжение*;
- *Greanades, explosives — гранаты, взрывчатка*;
- *Misc. Weapons — дополнительное оборудование*.

Каталог закрывается щелчком мышки по надписи **Order Now**, а полученный счет с итоговой суммой утверждается командой **Place Order**.

ВНИМАНИЕ

Оружие вы не покупаете! Вы берете его в аренду и обязаны вернуть после окончания миссии. Если не сможете вернуть то, что брали, вот тогда вам придется платить за каждый патрон. Не бросайте оружие на поле боя. Это живые деньги.

Если вам показалось, что каталог бедноват и лучшее оружие по каким-то причинам недоступно, не отчаивайтесь, а немного потерпите. Пройдет время, и на вашем столе появятся оружейные каталоги других, более сильных фирм.

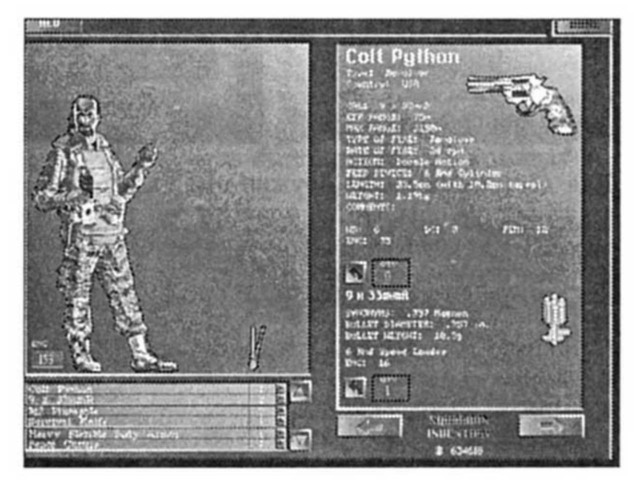


Заказ оружия

Видеотелефон хоть и *видео*, а звенит как самый обыкновенный. Теперь на связи специалист по разведке. Он уже договорился с транспортными фирмами, готовыми доставить вашу бригаду вместе с оружием в назначенную точку. Как всегда, три предложения на выбор. Чем быстрее — тем дороже. Время — деньги. Пометьте галочкой выбранную фирму и ждите ответа.

Экипировка

И опять пройдет время. Но настанет-таки день, когда вам привезут здоровый ящик, который под дверь не подсунешь. Щелкните на нем мышкой, только аккуратненько, поскольку в ящике оружие. Наступает ответственный этап экипировки.



Кольт — оружие настоящих мужчин.

Перед вами список наемников, а рядом — оружие. В квадратике **qty** — количество того, что еще не разобрано (для данного типа оружия). Жмите на стрелочки да на кнопочки. Сами решайте, кому — что. Главное, чтобы без суеты и торопливости каждый получил свои стволы и обоймы. Только убедившись, что никто не остался с голыми руками, нажимайте на кнопку **Done**.

При раздаче оружия руководствуйтесь «грузоподъемностью» ваших подопечных. Начинайте с раздачи самого тяжелого оружия в самые крепкие руки.

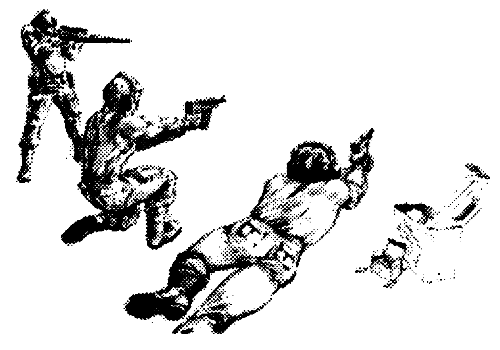
Тренировки

После того как новенькие промасленные «калаши» розданы вашим подопечным, вас ждет новость.

Wages of War — не первая оперативно-тактическая игра. Вы их видели предостаточно и знаете, что за хороших наемников и за хорошее оружие надо хорошо платить. Здесь же вам еще предлагают заплатить и за тренировки. Это уже что-то из области ролевых игр. Тем не менее раз уж создатели игры такой раздел предусмотрели, то будьте уверены — не напрасно. Тренировки стоят тех денег, которые вы на них выбросите. Без этого не обойтись.

Взгляните в окно. Видите мишени во дворе? Вот это и есть выбор режима тренировок:

- *Mission Skills* — отработка операции на местности;
- *Tech Skills* — техническая подготовка;
- *Weapons Skills* — огневая подготовка.



Каждому из видов тренировок можно назначить определенный срок («+» и «–» в графе **No. of Days**). Теперь отметьте команду *Begin Training*, и тренировка начнется. Сумма, списанная с вашего счета, заслуживает того, чтобы о ней упомянуть, но поверьте, дело того стоит.

Приступая к тренировкам, не просчитайтесь в сроках. Если сегодня, например, 1 марта, срок исполнения миссии — 6 марта, а переброска вашего отряда на место занимает 4 дня, то сколько дней у вас в запасе? Всего один. За один день всю программу тренировок не пройти, как бы ни хотелось. Всегда помните о крайней дате операции и времени на перелет.

Начало миссии

Теперь нам остается только начать миссию. Никакого возврата к ранним этапам игры (например, для заказа нового оборудования или для набора дополнительных наемников) в **Wages of War** не предусмотрено, за исключением, конечно, режимов сохранения/восстановления игры.

Щелкните мышкой на двери, и миссия начнется. После небольшой заставки вас ознакомят с картой местности, и начнется вторая половина игры. Вот здесь-то вы и проверите, насколько тщательно все планировали и не подвели ли информаторы.



Расстановка солдат

Игра проходит в изометрической проекции (2,5-мерной). Скроллируя карту перемещением мыши к границам экрана, вы выбираете место для высадки каждого из солдат. Лучше это делать в густых кустах, небольших лесочках и прочих особенностях ландшафта, позволяющих сделать расстановку скрытно.

Механика управления бойцами

Что такое Action Points

В основе механики игры лежит понятие *Action Points* (*AP*). Оно появилось в оперативно-тактических играх давным-давно, еще со времен **Laser Squad**, и с тех пор стало де-факто стандартным термином. О том, что это такое, мы сейчас и расскажем.

Первое, что необходимо помнить, — это то, что игра идет по тактовому принципу, то есть не в режиме реального времени. Текущее время «режется» на ходы. Герои могут бегать, прыгать, стрелять, презаряжать оружие, и все это происходит в каком-то масштабе времени. Если предположить, что один ход, например, равен двум секундам реального времени, то за этот срок можно сделать много разных вещей. Один успеет пробежать за этот срок 10-15 метров. Другой успеет только-только встать на ноги. Одному этого срока достаточно, чтобы выпустить очередь из автомата, а другому еле хватит, чтобы прицелиться из винтовки.

Любое действие солдата во время боя стоит каких-то усилий, причем у разных бойцов — разных. Для того чтобы привести всевозможные игровые события к одному стандарту, и появилось понятие *Action Points*. Если у героя параметр *AP* больше, чем у другого, значит, он может больше сделать в течение хода — дальше пробежать или произвести больше выстрелов, а может быть, и то и другое вместе.

Итак, каждый боец имеет на каждом ходу некоторое количество пунктов *AP*, которые расходует по мере того, как действует. Когда все пункты израсходованы, ход для данного героя закончен. А вот каким образом он будет расходовать эти свои пункты — зависит целиком и полностью от вас и от того, чем вы его вооружили.

Понятно, что автоматическое оружие перезаряжается быстрее, чем обычное. Понятно, что раненый боец не имеет таких сил, как здоровый. Понятно, что чем больший груз несет на себе солдат, тем меньше действий он сможет сделать за время своего хода. Таким образом, величина *Action Points* для каждого солдата во время боя все время меняется.

Итак, отдавая своим солдатам команды, вы тем самым «платите» за их исполнение пунктами *AP*, которые весьма ограничены.

Перехват хода (Opportunity Fire)

После того как ваш воин закончил ход, начинает ходить соперник. Что произойдет, если во время хода он на мгновение пересечет линию огня вашего бойца? Естественно предположить, что у вас должна появиться возможность подстрелить его вне своего хода. Такая возможность называется *Opportunity Fire* (*Перехват хода*). Но предоставляется она не всем и не всегда. Если ваш солдат до конца выложился на своем ходу и израсходовал все *Action Points* (а может быть, даже и ушел в «минус»), то использовать предоставившуюся возможность он уже не сможет.

Отсюда вывод: заканчивать ход надо не тогда, когда исчерпаны все пункты *Action Points*, а немного раньше.

Интерфейс управления бойцами

Итак, бойцы расставлены. Как ими управлять? Рассмотрим все по порядку.



Портрет

Здесь показан портрет того наемника, которым вы в данный момент управляете. Если по портрету щелкнуть левой кнопкой мыши, получите схему ранений. Необработанные раны показаны красным цветом. Обработанные — отмечены бинтом. В случае когда бойцу совсем плохо, щелчком правой кнопкой



мыши по портрету можно вызвать список имеющегося у него оружия и что-нибудь из него выбросить.

Индикаторы состояния

Представляют собой четыре полосовых индикатора.



Имя наемника; здесь записано имя того бойца, которым вы в данный момент управляете. Его портрет изображен в окне слева, а текущие параметры — в информационном окне справа (см. ниже). Для того чтобы переключиться на другого наемника, укажите мышкой на треугольную кнопку в правой части индикатора. Получите список своего отряда.



Индикатор состояния здоровья. Тяжесть ранений отражает размер этой горизонтальной полосы. Справа проставлено значение *A.P.*: это *Action Points* — условные единицы, в которых измеряется способность бойца действовать на данном ходу.



Индикатор готовности оружия. Здесь написано, каким оружием боец в данный момент пользуется. В большом окне справа изображено это оружие. Треугольная кнопка в правой части индикатора служит для выдачи списка оружия, имеющегося у данного наемника. Смена оружия осуществляется выбором из этого списка. Обратите внимание на то, что цветом в списке указано состояние данного оружия:

- *белый* оружие исправно и готово к бою;
- *желтый* оружие исправно, но к нему нет патронов;
- *красный* оружие заклинило;
- *черный* оружие испорчено;
- *зеленый* текущее оружие;
- *оранжевый* боеприпасы.



Шкала наличия боеприпасов для текущего оружия. Справа стоит число, показывающее, сколько патронов осталось.

Информационная панель

В этой панели два окна. Верхнее показывает параметры бойца, в нижнем изображено его текущее оружие. Параметры записаны сокращенно. Приводим их значение:

STR *Strength* — физическая сила. Определяет, сколько *Action Points* имеет боец на каждом ходу;

AGL *Agility* — ловкость. Влияет как на способность вести бой с помощью стрелкового оружия (ускоряет перезарядку и прицеливание), так и на исход рукопашного боя. Также влияет на параметр *Action Points*;

EXP *Expirience* — боевой опыт. Дает приращение всем параметрам, в том числе и *Action Points*;

WIL *Will* — сила воли (моральная устойчивость). Как сила воли дает приращение многим параметрам. Как моральная устойчивость определяет, насколько легко воин поддается панике;

TCH *Technical Skill* — умение использовать технические средства (не оружие) для решения задачи. Вскрытие замков, отпирание сейфов, управление компьютерной техникой и прочими техническими средствами лучше поручать тем наемникам, у которых этот параметр выше;

WSK *Weapon Skill* — огневая подготовка;

HHC *Hand to Hand Combat* — мастерство рукопашного боя;

AP *Action Points* — этот параметр определяет, как много может сделать данный боец в течение одного хода;

ENC *Encumbrance* — способность переносить тяжести.

Кнопочная панель управления

Для управления выбранным бойцом используется набор кнопок. Они изображены в три столбца. Пять кнопок первого столбца — неизменны. Они задают режим управления. Эти кнопки перечислены ниже.



Кнопка нормального режима. Когда эта кнопка включена, двенадцать кнопок двух правых столбцов служат для отдания команды на исполнение тех или иных действий:



занять положение стоя;



опуститься на колено;



занять положение лежа;



открыть дверь;



перезарядить оружие (при этом заклинившее оружие может исправиться),



метнуть гранату;



идти;



бежать;



ползти;



прицелиться и выстрелить;

 вступить в рукопашный бой;

 выстрелить из миномета (если он есть).

 Кнопка включения специальных действий. Этой кнопкой остальные двенадцать кнопок переключаются на исполнение специальных, редко встречающихся команд, многие из которых зависят от наличия у воина специального оборудования (например, ножниц для резки проволочного заграждения):

 лечение;

 подготовка прохода в проволочном заграждении;

 перенос человека;

 сигнал-ракета;

 просмотр разведывательной информации;

 взять/положить предмет (обыск убитого противника);

 установка мины с часовым механизмом;

 нажать на кнопку (например, на пульте в подземном лабиринте и т. п.);

 скроллирование карты к следующему обнаруженному противнику. Эта функция работает для каждого бойца отдельно. Если боец не видит какого-то противника, то тот на поле боя не изображается, даже если его видят другие бойцы;

 включение режима *AP Saver* — в этом случае ваш боец не будет до конца использовать свои пункты *Action Points*, а оставит кое-что на конец хода. Это важно, если он в конце хода оказывается на линии огня — у него остаются силы, чтобы выстрелить. Это важно при движении перебежками — остаются силы, чтобы залечь. Это важно также для того, чтобы сохранить возможность выстрела при ходе противника — *Opportunity Fire*;

 кнопка центровки изображения. Нажатием на эту кнопку экран центрируется таким образом, чтобы выбранный боец находился в центре;

 кнопка окончания хода.

ВНИМАНИЕ

По окончании хода бойца следующим действующим лицом становится не очередной боец вашего отряда, а противник. То есть если в вашем отряде три наемника А, Б и В, то чередование ходов происходит по принципу «Боец А–противник–боец Б–противник–боец В–противник–боец А–...»



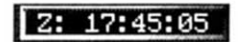
Кнопка системных команд — служит для исполнения служебных функций: загрузка/сохранение отложенных партий, выход из игры и т. п.

Карта местности

В правой части панели управления находится уменьшенная карта местности. Отметив мышкой любую точку на этой карте, вы получите на главном экране увеличенный фрагмент данного места.

Непосредственно под этой картой есть еще индикаторы.

Индикатор времени до окончания миссии. Показывает, сколько времени у вас осталось.



Индикатор местного времени. Он нужен постольку, поскольку некоторые события в игре могут происходить в строго назначенное время.



Индикатор направления ветра. Он важен для расчета, куда бросать дымовую шашку при постановке завесы.

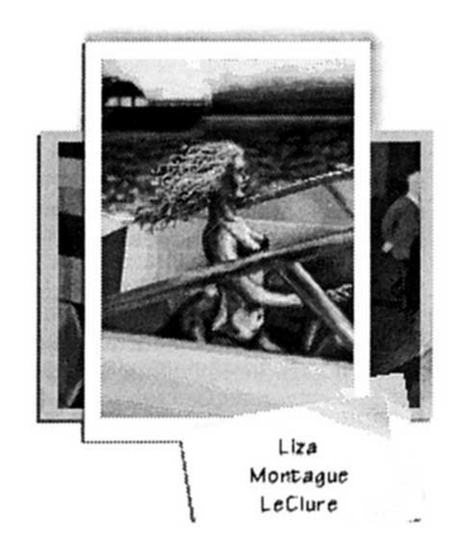


Последняя кнопка в правом нижнем углу позволяет увидеть все оперативное пространство на главном экране. Очень помогает при первичной расстановке людей и планировании путей отхода после выполнения задания.

Примеры исполнения миссий

Миссия 1

У некоего богатого господина бандиты похитили дочь Лизу и требуют выкуп. Вы должны проникнуть на хорошо охраняемую базу главаря банды по имени Сальвадор, найти девушку и увезти ее на машине или вертолете. Для этого обязательно понадобятся ножницы для перекусывания проволоки, иначе через забор не перебраться.



В игре спасение Лизы происходит так. Вы выбираете место для высадки группы, затем подкрадываетесь к проволочному забору и прорезаете в нем большую дыру. Далее двигайтесь по направлению к главному зданию, у входа в которое стоит автомобиль.



Неожиданным сюрпризом в этой миссии для вас станут сторожевые собаки.

Исследуйте дом, уничтожая встречающихся охранников. В одной из комнат найдете Лизу, которую охраняет бандит с автоматом. Бандита лучше прикончить огнестрельным оружием. Гранатой можно «зацепить» Лизу, хотя иногда она при этом не страдает. Когда уничтожите всех охранников, миссия успешно завершится.

СОВЕТ

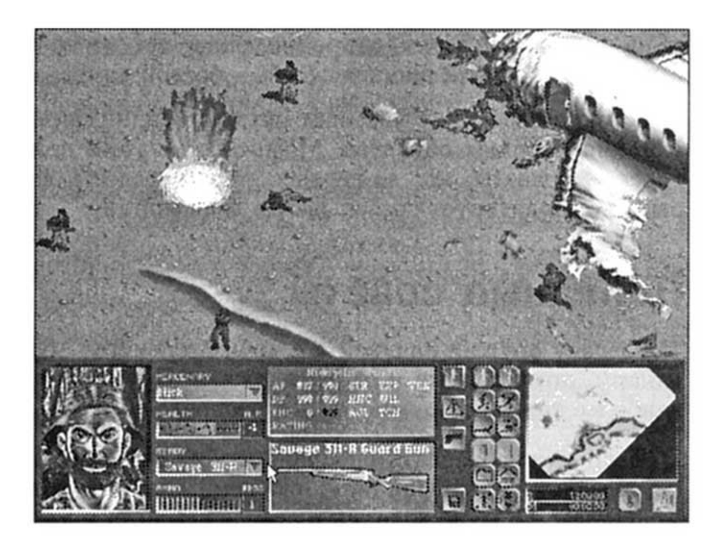
Проделывание прохода в проволочной изгороди исполняется только в положении стоя. Преодоление изгороди через подготовленный проход, наоборот, исполняется ползком.

Миссия 2

К вам обращается за помощью некая фирма, выполнявшая заказ по разработке уникального процессора с искусственным интеллектом. Самолет, доставлявший проектные материалы в центральный офис, потерпел крушение где-то в пустыне на Ближнем Востоке. Вы должны отыскать чемоданчик с бумагами, иначе разработчику проекта придется выплачивать штраф в размере 28 миллионов долларов.

Сложность миссии состоит в том, что самолет потерпел крушение в радиоактивной зоне боев последней ядерной войны. Находиться в этой зоне без специальных средств защиты опасно. Ваш предел — 18 минут. За это время надо отыскать чемоданчик и вынести его к вертолету.

Специального оборудования для данной миссии не требуется. Противниками выступают местные душманы, сбежавшиеся, как саранча, к обломкам самолета. Подберите восемь человек, вооружите их автоматами и гранатами и начинайте тщательно прочесывать местность, выстроив отряд в цепь. Всех, кто по-



В этой миссии важно не только выполнить задание, но и сделать это быстро.

падется по дороге, необходимо уничтожать. Душманы нередко прячутся в воронках от бомб и снарядов, поэтому их бывает трудновато заметить. Лучшая тактика — сначала для профилактики забрасывать воронки гранатами, а потом разбираться, был там кто-нибудь или нет.

Главный фактор — скорость. Передвигайтесь только бегом, но после каждой перебежки залегайте, всемерно используя рельеф местности.

Миссия 3

Ближневосточные террористы похитили в Египте целый склад «Стингеров» — портативных ракет класса «земля — воздух», излюбленного оружия террористов. В качестве временного хранилища они складировали их в охраняемом бункере где-то на побережье Ливии и сейчас ждут, когда за ними прибудет транспорт из Испании.

Ваша задача — высадиться на побережье, пользуясь утренним туманом, преодолеть песчаные дюны, разыскать вход в бункер, обследовать его, найти помещения, в которых лежат ящики со «Стингерами», установить пластиковую взрывчатку (*Satchel Charge*), установить часовой механизм (*Timer*) и покинуть бункер. Взрыв должен покончить со складом оружия.

Если вы хорошо заплатили за разведданные, то получите все необходимые указания о том, что надо взять с собой, а также получите схему расположения помещений в подземном бункере и фотографию, показывающую, как выглядят ящики со «Стингерами».

Взрывчатку закладывайте во всех помещениях, где хранятся ракеты, — вам понадобится не один заряд. Чтобы установить время взрыва, сначала нажми-



те на кнопку *Set Timer*, затем введите время, через которое произойдет взрыв, и наконец нажмите кнопку *ARM* — боевой взвод.

Пластиковый заряд с часовым механизмом — самый надежный способ уничтожения крупных объектов. Можно попытаться подорвать заложенный заряд броском гранаты, но, во-первых, это приведет к гибели наемника и, во-вторых, не гарантирует срабатывание взрывчатки.

Полезные советы

1. Раздачу оружия начинайте с «обязательного». Вручите каждому по бронежилету, по пистолету и по паре гранат. Потом передайте самым выносливым наиболее тяжелое оружие, далее распределяйте его по вкусу.

2. Если нужно раздать специальное оборудование, например, ножницы для перерезания проволоки или, скажем, пластиковую взрывчатку, отдайте их женщинам. Обычно женщин в отряде немного, и в бою по имени бойца вы легко сможете вспомнить, у кого есть необходимый инструмент.

3. Нанимая наемников, не смотрите ни на его запросы, ни на вес, ни на рост. Берите тех, у кого параметр *AP* наилучший. Для первых миссий подойдут те, у кого он равен 38-40. Далее появятся бойцы получше.

4. Управляемые компьютером противники ведут себя как реальные люди. Они тоже могут быть сбиты с толку. Их тоже можно взять врасплох. После того как они обнаружили ваше присутствие, им всегда требуется какое-то время, чтобы прийти в себя и организовать оборону.

Этим надо умело пользоваться. Старайтесь не раскрывать себя как можно дольше. В этой ситуации секунды могут стоить жизни. Прорывать сосредоточенную оборону во много раз труднее, чем неорганизованную.

5. Помните, что выполнение условий задания — это еще не все, что вам необходимо. Вам еще надо заработать деньги. Если после успешно выполненного задания вы станете беднее, чем были до него, то лучше было за него вообще не браться.

Самая неприятная потеря — это люди. Старайтесь не терять бойцов, и с вашим банковским счетом будет все в порядке. Когда цель миссии уже достигнута, прекращайте войну. Лишние жертвы вам ни к чему.

6. Иногда может помочь шумовое отвлечение. Здесь все, включая и людей, и оружие, и оборудование, действует реалистично.

7. При перемещениях используйте любое возможное прикрытие: деревья, кусты, холмики, сооружения. Если надо перебежать по открытой местности, либо используйте дымовую завесу, либо организуйте прикрытие огнем со стороны партнеров.

8. Двигаясь перебежками, не забудьте включить режим *AP Saver*. Тогда, где бы вы ни оказались в конце хода, у вас останется достаточное количество пунктов *AP*, чтобы залечь, и еще кое-что, чтобы выстрелить в противника, если он покажется.

9. Ни в коем случае не перемещайтесь с разряженным оружием. Сначала перезарядите его (это отнимает много *Action Points*) и только потом действуйте.

10. Никогда не открывайте дверь, если у вас уже израсходованы пункты *AP*. Остановитесь перед нею, перезарядите оружие и закончите ход. Вышибайте дверь только со свежими силами.

11. Ничего не предпринимайте в одиночку. Все бойцы должны действовать парами или тройками. Одна пара бойцов лучше, чем четыре отдельных солдата. Пока один действует, другой прикрывает.

12. Бегая по пересеченной местности, не забывайте о возможности повредить ноги. Последствия такие же, как от ранений.

13. Возьмите за правило: «Ни одного бойца без бронежилета в бой не посылать».

14. Если у вас нет денег, можете не покупать бойцу автомат, но оставлять его без аптечки — вершина глупости.

15. Пистолет — не роскошь, а последняя надежда. Чем бы ни был вооружен ваш воин, не забудьте дать ему пистолет.

16. Гранаты — недорогое, но очень эффективное средство. Дайте их столько, сколько сможете.

17. Взрывные устройства не разбирают, где «свой», где «чужой». Будьте аккуратны при работе с ними. Умело пользуйтесь гранатами. Не попадайте под осколки собственных гранат.

18. Ничего не оставляйте на поле боя. За брошенное оружие придется платить. Еще хуже, если вы отступите, оставив раненых или павших. Дурная слава о вашей «конторе» распространится быстро, и набор новых солдат станет тяжелой проблемой.

19. Миссия, пройденная без потерь, сильно повышает престиж вашей организации. У вас начнут появляться новые возможности.

20. Единой стратегии прохождения миссий не существует. В каждом задании есть сильные и слабые стороны. Вам непременно придется работать головой и искать свое решение. При этом помните, что кое-что в данных, полученных от разведчиков, может оказаться, мягко говоря, не соответствующим действительности.



Приложение

Параметры оружия

Условные обозначения к справочным таблицам.

WR	*Weapon Rating*	параметр, характеризующий точность попадания.
DC	*Damage Capability*	поражающее действие оружия.
PEN	*Penetration*	проникающая способность заряда.
ENC	*Encumbrance*	вес вооружения.
AMMO		комплект боеприпасов, прилагающийся к оружию.
PNC	*Panic Rating*	деморализующее воздействие на противника.
AE	*Area of Affect*	площадь поражения, характерна для взрывных зарядов и скорострельного автоматического оружия, имеющего рассеяние.
R	*Reliability*	надежность оружия.

Пистолеты и револьверы

Тип оружия	*WR*	*DC*	*PEN*	*ENC*	*AMMO*	*PNC*	*AE*	*R*
Colt Python	6	3	12	35	6	8	1	1
Browning .25	1	1	1	16	10	15	1	2
Makarov PM	3	2	7	24	8	15	1	2
Walter PPK	3	2	6	26	7	8	1	2
P-08 Luger	4	3	9	32	8	15	1	2
Colt Detrective Sp.	2	2	6	24	6	8	1	1
HK P7M13	4	3	9	29	13	15	1	2
High Standard .22	3	1	1	35	10	15	1	2
S&W Model 29	9	5	23	44	6	8	1	1
Colt M1911A1	4	3	10	36	7	15	1	2

Пистолеты-пулеметы и автоматы

Тип оружия	*WR*	*DC*	*PEN*	*ENC*	*AMMO*	*PNC*	*AE*	*R*
Ingram M10	8	3	10	88	32	38	3	3
VZ 61 Skorpion	4	2	5	63	20	30	3	3
MP5A2	11	3	11	94	30	38	3	3
M3A1	10	3	11	117	30	45	3	3
Uzi	10	3	11	105	32	53	3	3
Mini Uzi	9	3	10	88	20	53	3	3
Thompson M1A1	10	3	11	135	30	45	3	3
Bushmaster	9	5	21	78	30	45	3	3

Ружья

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
20 Guage Sawed-Off	1	5	11	68	2	8	1	1
Remington 870P	7	6	14	136	8	8	1	1
H&K CAWS	7	6	14	126	10	15	1	2
Savage 311-R	7	6	14	118	2	8	1	1
Browning Autoriot	7	6	14	137	5	8	1	2

Винтовки автоматические

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
M1 Carbine	12	5	20	108	15	15	1	2
KAR-98K	16	8	38	143	5	8	1	1
AKM-47	12	6	29	139	30	38	3	3
M16A1 (M203)	14	6	25	146	30	60	3	3
Enfield No.4,MK1	15	7	34	151	10	15	1	1
Remington M700	20	8	37	129	5	8	1	1
M14	18	8	37	153	20	23	3	3
M16A2	14	6	25	128	30	15	3	3
.460 Weatherby MKV	20	9	71	161	5	8	1	1
MAS 49-56	17	7	34	138	10	15	2	2
Type 64	14	7	34	145	20	38	3	3
BAR M1918A2	19	8	35	215	20	45	3	3
H&K G11	12	5	21	112	50	15	3	3

Пулеметы

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
PKMS	20	8	40	296	100	98	9	3
M-60	20	8	37	324	100	75	7	3

Гранатометы

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
M79	13	1	21/10	98	3	60	15	4
M203	13	1	21/10	146	3	60	15	4

Гранатометы противотанковые

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
M72A2	12	7	3760/46	85	1	90	10	4
Panzerfaust 100	5	8	940/76	169	1	90	10	5

Минометы

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
M19	30	10	238/15	286	6	60	15	4

Прочее оружие

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
Crossbow	9	4	5	82	6	2	0	0
Bowie Knife	–	2	18	14	–	–	–	0
Survival Knife	–	2	15	10	–	–	–	0
Switch Blade	–	2	7	5	–	–	–	0
Machete	–	3	20	23	–	–	–	0
Battle Sword	–	3	25	38	–	–	–	0

Гранаты

Тип оружия	WR	DC	PEN	ENC	AMMO	PNC	AE	R
AN-M8 HC Smoke	3	0	0	23	1	2	–	4
GR-24	3	4	26	39	1	60	15	5
M2 Pineapple	3	2	10	17	1	60	15	5
M26A2	3	2	18	15	1	60	15	4
NR 423	3	2	14	10	1	60	15	4
No.14	3	1	0	16	1	30	15	4
NICO Sound & Flash	3	0	0	15	1	2	10	4
Satchel Charge	3	4	0	20	1	90	15	4



Разработка сценариев к компьютерным играм



Редактор сценариев Deadly Games: Jagged Alliance 2



Авторы игры ***Deadly Games: Jagged Alliance 2*** *не пошли по пути бесконечного увеличения количества игровых заданий, а решили предоставить игроку самому почувствовать себя создателем и вложили в его руки мощное оружие — редакторы миссий (сценариев) и кампаний.*

Новые игры со старым оружием

Любая игра рано или поздно надоедает (кроме «Тетриса», конечно). Если поздно, то у нее появляется шанс оказаться в верхней части рейтингового списка. И тогда у разработчиков игры заметно теплеет на душе и поднимается настроение. А хорошее настроение, как правило, сопутствует рождению новых идей по поводу того, как повысить интерес к новой игре, даже если она сделана теми же средствами, что и предыдущая.

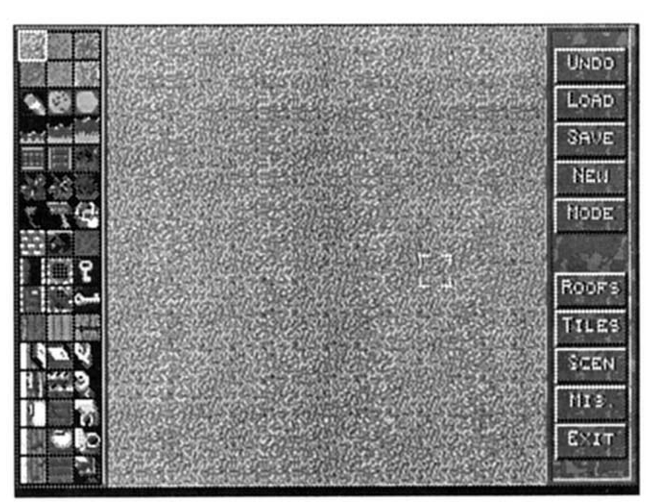
Для начала, конечно, стоит посмотреть, что придумали сами авторы. Пройдите несколько кампаний, познакомьтесь со всеми из семидесяти наемников, словом, почувствуйте игру изнутри. И лишь потом, убедившись в том, что вы знаете, как игру можно улучшить, войдите в главное меню и решительно щелкните мышью на кнопке **Scenario Editor**.

Создание нового сценария

Для воплощения своего сценарного замысла необходимо сделать как минимум четыре вещи:

- нарисовать карту;
- разместить на ней объекты;
- развести по местам врагов и наемников;
- дать задание отряду.

Сразу после нажатия кнопки **Scenario Editor** вы оказываетесь в основном экране редактирования.



Основной экран редактора.

Слева расположен столбец с кнопками-картинками — это планшет, с помощью которого и будут созданы такие сценарии, которые разработчикам самой

игры даже и не снились. Щелчок мышью на любой из кнопок планшета приводит к выбору предмета, более или менее похожего на свое условное изображение. Повторный щелчок на произвольном месте карты разместит предмет в выбранной точке. Если вам, наоборот, захотелось что-нибудь с карты удалить, то это делается щелчком правой кнопки мыши на предмете. Планшет состоит из шести страниц, переход от страницы к странице происходит при нажатии клавиши [Tab] или правой кнопки мыши (курсор при этом должен быть в поле планшета). Таких планшетов в редакторе 18, и каждый предназначен для своего типа ландшафта.

В правой части экрана расположена панель управления редактором сценариев с кнопками:

UNDO — отменить последнюю операцию редактирования;

LOAD — загрузить сценарий для редактирования;

SAVE — сохранить сценарий (если сценарий не завершен, редактор выдаст сообщение об этом);

NEW — полностью очистить экран;

MODE — увеличить/уменьшить масштаб карты (то же дает клавиша [F7]);

ROOFS — включить/выключить показ крыш сооружений;

TILES — выбрать планшет (из доступных восемнадцати); клавиши [F8] и [F9] позволяют сделать быстрый перебор, комбинация [Alt]+[T] показывает номер текущего планшета;

SCEN — перейти к экрану определения заданий для отрядов;

MIS (*mission filter*) — при проектировании сценариев для нескольких игроков здесь можно установить, к какому из отрядов будут относиться последующие операции редактирования: к первому — A, второму — B, третьему — C или четвертому — D;

После того как выбран тип планшета, можно приступать к созданию игрового пространства.

Создание карты

Карта рисуется с помощью кнопок, задающих рельеф местности. В общем случае их действие распространяется на площадь, определяемую величиной курсора. Заметим также, что карта создается с помощью только одного планшета.

Первые 6 кнопок первой страницы планшета позволят разнообразить тип почвы — от ровной поверхности до густой травы.

Следующая кнопка с изображением ластика — стирание.

Две кнопки с голубыми кругами — вода спокойная и вода бурная. С их помощью создаются водные преграды. Возникновение водоемов можно уско-

рить. Если одной (или несколькими) из первых шести кнопок нарисовать берега, а затем, выбрав кнопку воды, щелкнуть правой кнопкой мыши на пространстве между берегами, то оно зальется водой.

Три кнопки с разными уровнями воды задают глубину водоема: или это мелководье, или водная преграда, которую можно форсировать вброд, или такая, что перебраться через нее можно только вплавь.

Две кнопки с мостами служат для строительства мостов сверху вниз или слева направо. Мост строится там, где есть вода, от берега до берега, и не может пересекаться с другим мостом.

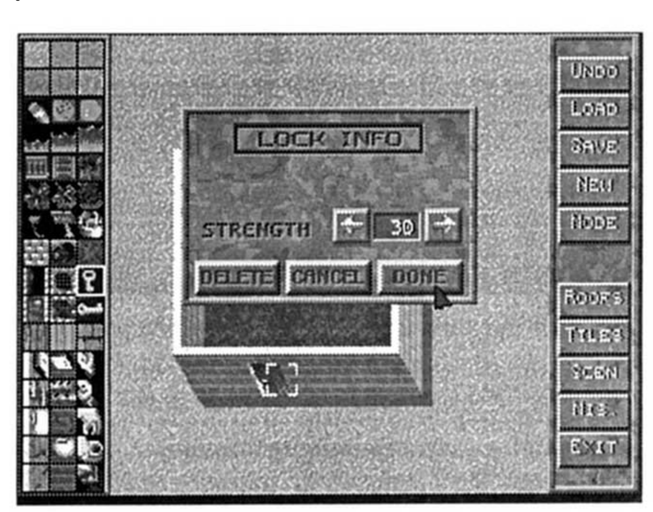
Четыре кнопки с деревьями и кустами позволят почувствовать себя лесником. Создание лесов также можно ускорить. Для этого надо: нажать клавишу [Alt]; щелкнуть мышью на карте и, перемещая мышь, обозначить прямоугольную границу лесопосадок; клавишами [1]—[9] задать их густоту ([1] — отдельные кустики, [9] — непроходимая чаща) — и получится лесной массив.

Кнопка с домиком служит для постройки зданий. Выберите ее, затем щелкните мышью на месте левого верхнего угла здания и, не отпуская левую кнопку, перемещением мыши наметьте внешний контур здания. Как только кнопка будет отпущена, на карте появится новая строительная коробка.

Кнопка со стеной поможет установить внутренние перегородки в здании. Ею можно возвести стену и в поле — получится забор.

Кнопок с окнами две: забитое окно — просто декорация, в открытое окно можно как смотреть, так и стрелять. Естественно, эти кнопки действуют только для стен.

Кнопок со стенными проемами также две: открытый проем и проем с дверью. Для их вырубки как минимум необходимо наличие стены.



В редакторе задается тип ключа, которым открывается замок. Кроме того, задается прочность замка, то есть сложность его взлома.

Одной из двух кнопок с ключами можно запереть дверь. Вид кнопки показывает, каким ключом открывается замок; переменное число задает прочность замка, а следовательно, и сложность его взлома.

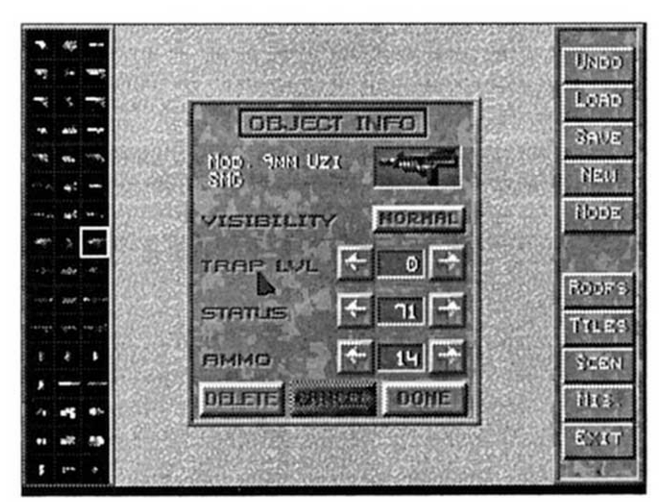
Три кнопки с полосками — типы крыш. Чтобы изменить тип крыши, ее надо сделать видимой (кнопка **ROOFS** на панели управления).

Размещение предметов

После того как карта нарисована, наступает самая интересная часть работы — размещение предметов. А если учесть, что предметом может быть и замаскированная бомба, и оружие, без которого задание никак не выполнить, то простор для творчества открывается просто огромный.

Все предметы условно делятся на обыкновенные и специальные. «Специальными» будем называть вещи, нахождение которых можно поставить целью для отряда (например, найти видеокассету). А поскольку целью задания может быть и доставка гражданского лица в определенное место, то специальными могут быть не только вещи, но и места на карте и люди. И наоборот, все, что не касается цели задания, будет считаться «обыкновенным».

На большей части четвертой и на всей пятой странице планшета находятся «обыкновенные» предметы.



При размещении предмета на карте редактор потребует задать его параметры.

Каждый предмет имеет до пяти параметров:

- **Visibility** — степень видимости объекта. Если задается *normal*, то объект видно всегда; если *hidden* — он становится заметным только при приближении;
- **Trap lvl** — степень заминированности. 0 — объект без «сюрприза», 10 — даже опытный подрывник рискует, беря его в руки;

- **Status** — качество объекта (в %);
- **Ammo** (только у оружия) — количество боеприпасов;
- **Quantity** (только у группируемых предметов: гранат, обойм) — количество.

При размещении предметов руководствуйтесь правилом: если вы хотите, чтобы вещь нашли, оставляйте ее там, где сами бы стали искать в первую очередь: в ящике, под кроватью. Кстати, о ящике: его можно запереть любой из кнопок с ключом. Ключом и отмычкой он, правда, открываться не будет, но заданная «прочность замка» покажет, насколько сложно его взломать рукой или монтировкой.

Особо следует рассказать о предметах, расположенных в самом конце 3-й страницы планшета: о бомбах и дистанционных взрывателях, приводящих их в действие.

Принятые на вооружение бомбы срабатывают от трех типов взрывателей. В зависимости от этого они делятся на бомбы типа **Bomb 1**, **Bomb 2** и **Panic bomb**. Параметры, задаваемые при установке бомб, несколько отличаются по смыслу от стандартных:

- **Visibility** — степень видимости; если *normal*, выглядит связкой динамита;
- **Trap lvl** — сложность обезвреживания;
- **Bomb** — тип заряда:
  - **small** — маломощный осколочный;
  - **large** — мощный осколочный;
  - **tear gas** — слезоточивый газ;
  - **screamer** — то же, но в больших дозах;
  - **stun** — оглушающий заряд;
  - **silencer** — усиленный оглушающий заряд;
  - **mustard gas** — иприт.

Взрыватель типа 1 называется **Trigger 1** и при срабатывании взрывает все бомбы типа **Bomb 1** через установленное время задержки. Его параметры:

- **Visibility** — степень видимости; если *normal*, то выглядит как детонатор;
- **Trap lvl** — степень незаметности (чем больше параметр, тем незаметнее); незамеченный взрыватель срабатывает сам, замеченный — после запроса;
- **Turn del** — время задержки взрыва.

Соответственно, взрыватель **Trigger 2** приводит в действие бомбы типа **Bomb 2**, но без задержки и только по три бомбы за один ход.

В свою очередь **Panic trigger** взрывает все бомбы типа **Panic bomb**, но при одном условии: в стане врагов должна быть поднята тревога. Тревога же поднимается при неудачном контакте с сигнальной кнопкой — **Enemy trigger**. Так, например, наемник наступает на **Enemy trigger** или задевает кнопку во время обыска стенного шкафчика, раздается сигнал тревоги, по которому враг

сам бежит к взрывателю, приводит его в действие, и бомбы **Panic bomb** ставят точку в этом кровавом деле.

Специальные знаки и предметы

Специальные знаки и специальные предметы находятся в верхней части четвертой страницы планшета, и их размещение на карте напрямую связано с заданием отряду.

К специальным знакам относятся:

- **Желтая звезда** (можно применять несколько раз) — отмечает место как специальное;
- **Оранжевый крест** (применяется один раз) — отмечает любой элемент игрового пространства (кусок стены, дверь, стол) как специальный;
- **Голубое кольцо** (применяется один раз) — отмечает человека (врага или гражданского) как цель;
- **Красное кольцо** (применяется один раз) — отмечает специальный предмет как целевой.

К специальным предметам относятся:

- **Microfilm** — фотопленка;
- **Video cassette** — видеокассета;
- **Audio cassette** — аудиокассета;
- **Strongbox** — переносной сейф;
- **Tactical map** — военная карта;
- **Mortar** — миномет (только тот, что вверху четвертой страницы планшета, а не в середине пятой);
- **Flask** — колба с химикатами;
- **Blueprints** — чертеж;
- **Briefcase** — чемоданчик;
- **Diskette** — дискета;
- **Strategic plans** — военная карта;
- **Counterfeit cash** — фальшивые деньги;
- **Photograph** — фотокарточка;
- **Compact disk** — догадайтесь с трех раз;
- **Satellite dish** — спутниковая антенна;
- **Painting** — картина.

Только эти предметы можно использовать в качестве целевых.

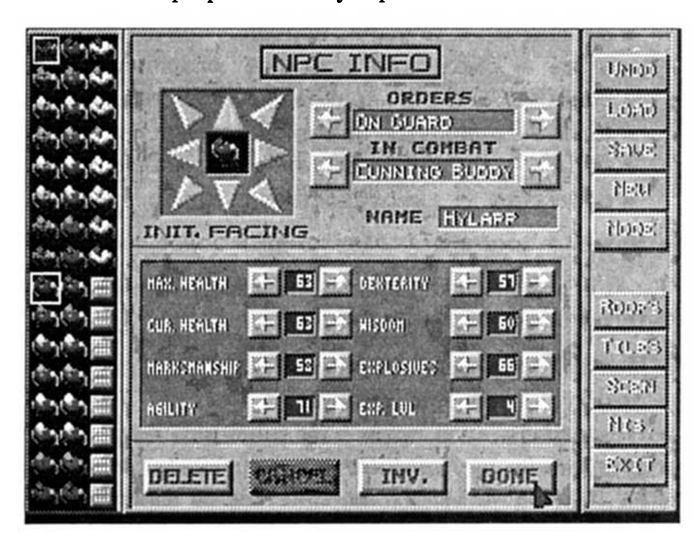
Размещение наемников и врагов

Вся шестая страница палитры заполнена разноцветными фигурками. Цвета имеют значение при создании сценария для нескольких игроков и поделены таким образом:

- **Зеленый** — наемники первого игрока;
- **Синий** — наемники второго игрока;
- **Желтый** — наемники третьего игрока;
- **Красный** — враги или наемники четвертого игрока (в игре для четверых партнеров компьютерного противника нет);
- **Белые** — гражданские лица.

Разместить наемника на карте — дело нетрудное, надо только указать, куда он стоит лицом.

Разобраться с врагами заметно сложнее. Перед тем, как поставить на карту первого врага, редактор запрашивает, каков должен быть профессиональный уровень противников — от полных профанов до суперменов.



Параметры каждого из противников надо задавать отдельно при размещении врага на карте.

- **«Звездочка»** — направление взгляда врага на момент начала боя.
- **Orders** — боевой приказ, который враг исполняет:
  - **Stationary** — стоит на одном месте и радирует обо всех передвижениях наемников;
  - **On guard** — то же, что и *stationary*, но по тревоге переходит на ближнее патрулирование;

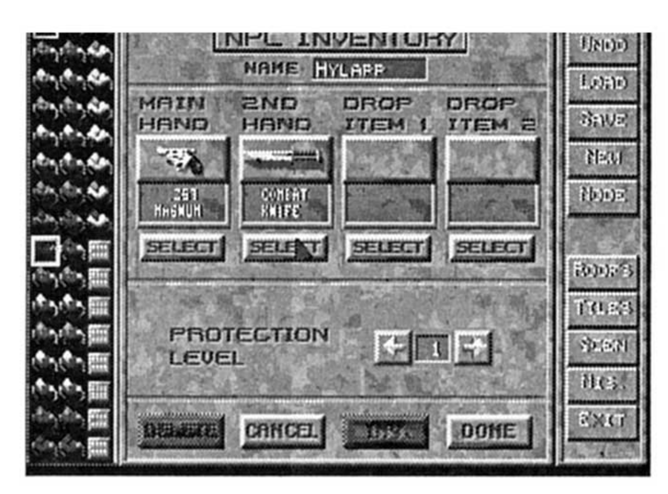
- ▪ **Close patrol** — выполняет ближнее патрулирование, не особенно удаляясь от исходной точки; по тревоге переходит на дальнее патрулирование;
- ▪ **Far patrol** — выполняет дальнее патрулирование, может значительно удаляться от исходной точки;
- ▪ **Point patrol** — патрулирование по маршруту из 1—9 пунктов. Перед прокладкой маршрута нужно отдать врагу этот приказ. Затем, оставаясь на странице планшета с фигурками, щелкнуть мышью на враге, получившем приказ патрулирования по маршруту, щелкнуть мышью на первом пункте намеченного маршрута и нажать клавишу 1, щелкнуть мышью на втором пункте маршрута и нажать клавишу 2, и т. д. до девяти. Патрульный будет двигаться по маршруту, не отклоняясь от него и при необходимости вызывая помощь по радио;
- ▪ **On call** — такой враг ждет сигнала и приходит на помощь тому, кто его вызвал;
- ▪ **Seek enemy** — по тревоге начинает преследовать противника, не отвлекаясь на радиоконтакт.

- **In combat** — стиль поведения врага в бою:
  - ▪ *devensive* — труслив, прячется при первой же опасности;
  - ▪ *brave* — смело идет навстречу опасности, не ищет укрытия;
  - ▪ *cunning* — хитер, подкрадывается, тщательно маскируясь;
  - ▪ *loner* — одиночка, на помощь не идет и чужой помощи не просит;
  - ▪ *buddy* — старается действовать в коллективе;
  - ▪ *aggressive* — самоубийственно храбр.
- **Name** — имя врага. Можно дать новое, можно оставить как есть.

Таблица квалификационных показателей врага мало чем отличается от показателей наемников и задает:

- **Health** — уровень здоровья;
- **Agility** — скорость реакции;
- **Dexterity** — ловкость, координацию;
- **Wisdom** — ум, способность к обучению;
- **Explosives** — умение обращаться со взрывчаткой;
- **Mechanical** — умение чинить оружие и ломать замки;
- **Marksmanship** — умение попадать в цель;
- **Experience level** — общий уровень квалификации.

Нажатие кнопки **INV** вызывает экран имущества врага. На этом экране есть два гнезда для оружия и два гнезда для объектов, которые достанутся наемнику в качестве трофеев, если враг будет убит. Кроме того, в поле **Protection level** устанавливается степень защищенности врага: 0 — нет защиты, **4** — максимальная защита.



Экран имущества врага.

Редактор дает возможность снабдить врага целевым предметом. Для этого надо нажать кнопку **SELECT** одного из гнезд для вещей-трофеев и выбрать на планшете нужный целевой предмет, затем снова нажать кнопку **SELECT** того же гнезда и выбрать на планшете специальный знак «красное кольцо» — на предмете появится надпись **MISSION**.

Гражданские лица ставятся на карту точно так же, как и враги.

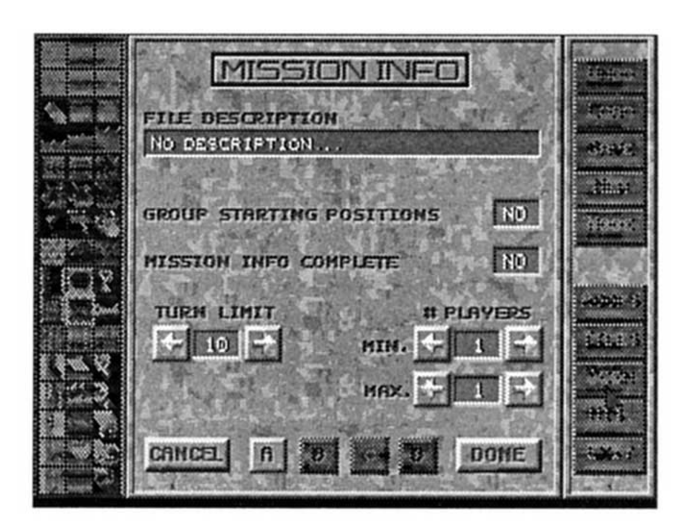
И последнее о размещении наемников. Поскольку при запуске игры может быть задана опция случайной генерации сценария, специально для этого случая необходимо с помощью кнопок планшета, расположенных в конце шестой страницы, задать стартовые пункты для отрядов наемников.

Определение задания для отряда

После того как карта нарисована, вещи раскиданы, специальные предметы определены, наступает последняя стадия создания сценария: пришло время отдавать приказы.

Нажатие кнопки **SCEN** панели управления вызывает появление экрана настройки сценария. Помимо того что редактор сообщит вам, установлены ли знаки стартовых позиций (поле **Group start on positions**) и все ли детали для определения задания соблюдены (поле **Mission info complete**), он позволит вам:

- ввести в поле **File description** краткий комментарий, который будет выдаваться при выборе сценария;
- установить показатель **Turn limit** — количество ходов, отведенных на выполнение задания;
- установить показатель **# players** — количество игроков (для сценария, созданного для нескольких игроков). Если сценарий создан для одного игрока, обе цифры должны быть единицами.



Экран настройки сценария.

В нижней части экрана расположены четыре кнопки перехода к выбору задания для каждого из четырех отрядов. Если сценарий создавался не для максимального количества игроков, часть недоступных кнопок будет закрашена серым. При щелчке мышью на доступной кнопке произойдет переход к экрану выбора задания для отряда.

Поле **Mission goal** — задание для этого отряда — может принимать следующие значения:

- **No mission** — приказ редактору самому выбрать сценарий для созданной карты;
- **Exterminate all** — перебить всех врагов;
- **Exterminate team** (в многопользовательской игре) — перебить другой отряд;
- **Kill specific merc** (в многопользовательской игре) — убить определенного наемника (редактор случайно выберет, какого);
- **Kill NPC** — убить определенного врага или гражданского; цель должна быть помечена специальным знаком «голубое кольцо» (в многопользовательской игре помечаются только персонажи, управляемые компьютером);
- **Locate item** — отряд должен увидеть целевой предмет, помеченный специальным знаком «красное кольцо»;
- **Bring back item** — отряд должен подобрать целевой предмет (или отобрать, если предмет у врага);
- **Touch target** — один из наемников должен прикоснуться к месту, помеченному специальным знаком «оранжевый крест»;
- **Photograph area** — необходимо сфотографировать место, помеченное оранжевым крестом (не забудьте выдать отряду фотокамеру!);

- **Photograph target** — необходимо сфотографировать объект, помеченный оранжевым крестом;
- **Photograph NPC** — необходимо сфотографировать врага или гражданского, помеченного голубым кольцом;
- **Plant mine** (в многопользовательской игре) — необходимо заложить мину и подорвать на ней кого-нибудь (не забудьте дать отряду мину!);
- **Locate NPC** — необходимо увидеть определенного врага или гражданского, помеченного голубым кольцом;
- **Escort civilian** — доставить определенного (помеченного голубым кольцом) гражданского в определенное (помеченное желтыми звездами) место. Можно не обозначать специальное место, тогда заданием будет просто защищать гражданского до конца игры;
- **Destroy any bridge** — необходимо взорвать бомбой (не гранатой) любой из помеченных желтой звездой мостов (не забудьте выдать отряду бомбу!);
- **Destroy all bridges** — необходимо взорвать все помеченные желтой звездой мосты;
- **Destroy any target** — необходимо взорвать бомбой любую из целей, помеченных желтой звездой;
- **Destroy all targets** — необходимо взорвать все помеченные цели;
- **Preserve area** — в течение всей игры не допустить противника в специальную, помеченную желтыми звездами, зону;
- **Occupy area** — необходимо привести в специальную зону хотя бы одного наемника и уничтожить в зоне всех врагов;
- **Reach area** — необходимо привести хотя бы одного наемника в специальную зону;
- **Deliver item** — доставить целевой предмет в специальную зону;
- **Stop opponent** (в многопользовательской игре) — не дать другой команде выполнить задание.

В окне с надписью **INSTRUCTIONS** вводится задание для отряда; это тот текст, который игрок получит вместе с картой перед началом боя.

Под надписью **EQUIPMENT** расположены два гнезда:

- **Goal** — если в задании есть целевой предмет и предмет уже расположен на карте, он будет помещен в это гнездо (правда, без красного кольца или надписи **MISSION**);
- **Supplied** — вы можете выдать отряду какой-либо обычный предмет, необходимый для выполнения задания (например, в случае задания сфотографировать что-либо стоит выдать фотокамеру). Для помещения предмета в гнездо щелкните мышью на кнопке **SELECT** и выберите на планшете нужный предмет.

Если задание заключено в доставке целевого предмета и вы хотите выдать наемникам целевой предмет до начала боя, щелкните мышью на кнопке **SELECT**, выберите нужный целевой предмет из планшета, затем снова щелкните на кнопке и выберите из планшета специальный знак «красное кольцо» — на предмете появится надпись **MISSION**.

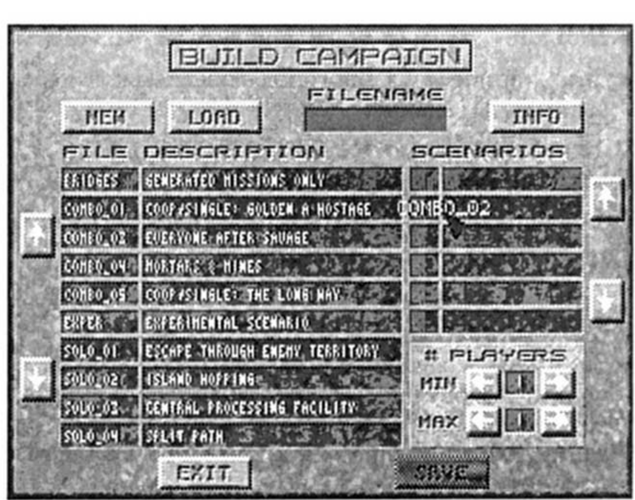
Рядом, под надписью **REWARD**, находится весьма важный регулятор — он задает сумму вознаграждения за выполненное задание (менее 10 000 назначать не стоит — игрок наверняка разорится).

Кнопка **DONE** заканчивает редактирование задания для этого отряда и возвращает экран настройки сценария, стрелки по бокам от нее позволяют перейти в экраны заданий для других отрядов.

После написания сценария рекомендуется его отладить — пройти несколько раз отрядами разного уровня подготовки, убедиться, не слишком ли враги сильны (или слабы), что ключи находятся снаружи дверей, что к любому предмету можно подойти и т. д. Не забывайте, что игрок в отличие от автора не знает, где что лежит, и неизбежно будет тратить время на хаотичные блуждания и тщетные поиски. Он может случайно израсходовать необходимую для выполнения задания бомбу, положив ее в шаге от нужного места, может не догадаться, что ключ спрятан «под ковриком перед дверью» или пойти «на дело» без опытного взломщика... Главное не то, чтобы проходить сценарий было трудно, — главное, чтобы это было интересно.

Создание новой кампании

Игра также дает возможность создать новую кампанию, соединив в цепочку несколько сценариев. После выбора в главном меню кнопки **CAMPAIGN EDITOR** вы попадаете в экран формирования кампании.



Экран формирования кампании.

В большом окне слева можно просмотреть список названий сценариев, доступных для объединения в кампанию. Список может меняться в зависимости от значений полей **# PLAYERS MIN** и **MAX**, включая в себя только те сценарии, которые удовлетворяют этим значениям.

В меньшем окне справа формируется тот самый список из имен сценариев, который и определяет состав кампании. Способ формирования списка очень прост: имя выбранного в левом окне сценария перетаскивается мышкой в правое окно.

Кнопка **NEW** очищает правое окно.

Кнопка **LOAD** позволяет загрузить одну из уже готовых кампаний для редактирования ее состава.

В окне **FILENAME** необходимо написать имя, под которым будет сохранен файл с отредактированной кампанией (по правилам MS-DOS в нем не должно быть более 8 букв).

Кнопка **SAVE** сохраняет отредактированную кампанию на диске.

Нажатие кнопки **INFO** вызывает появление информационного экрана кампании.

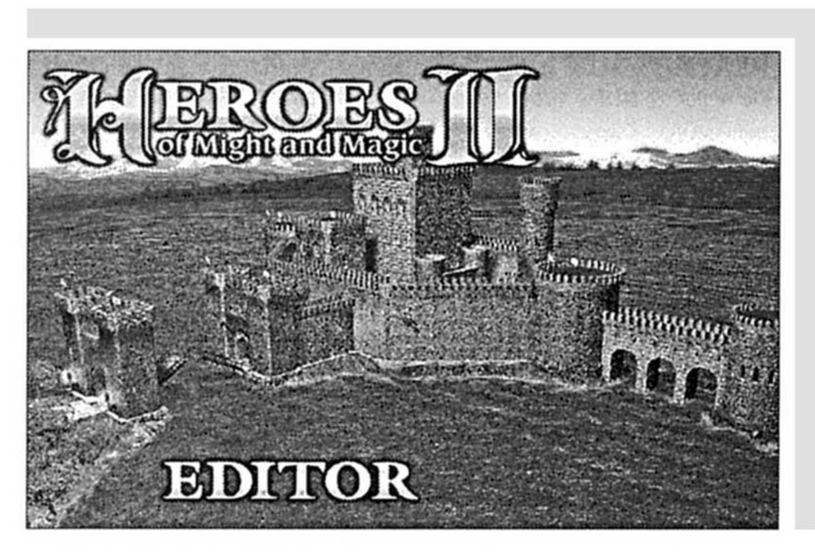
В окне **AUTHOR** напишите свое имя — пусть игрок знает, кого хвалить или проклинать.

В окне **DESCRIPTION** напишите краткую предысторию кампании, это маловажно, но полезно для поддержания интереса у игрока.

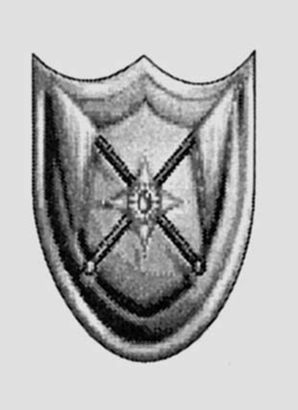
Регулятор **STARTING FUNDS** устанавливает среднюю сумму стартовых денег (во время запуска игрок может менять эту сумму переключателем *Limited/standart/generous Funds*).

Регулятор **FOG OF WAR** в положении **User defined** даст игроку возможность при запуске определять, будут ли враги видны на карте; в положении **Always on** игрок сделать их видимыми уже не сможет.

Регулятор **STARTING EQUIPMENT** задает качество снаряжения у наемников на старте; в положении **User defined** игрок сам сможет выбирать качество снаряжения.



Редактор сценариев Heroes of Might & Magic 2



Разработка сценария — тоже состязание, только не с компьютером, а с теми игроками, которые будут его проходить. Сделайте его слишком сложным или слишком простым, и он не доставит людям радости, значит, вы в этом состязании проиграли.

Введение

Редактор сценариев запускается отдельным файлом editor2.exe. Сразу скажем, что создание хорошего сценария — занятие не менее увлекательное, чем сама игра, а может быть, и более. И несмотря на то что вы, как автор, будете знать сценарий вдоль и поперек, получите огромное удовольствие дважды. Во-первых, когда будете его делать, а во-вторых, когда подарите друзьям и знакомым. Можете также отправить свой сценарий по электронной почте на один из серверов Internet, занимающихся выставлением авторских сценариев. Периодически в мире выходят коллекционные сборники, содержащие лучшие самодеятельные разработки. Если ваш сценарий попадет в один из таких сборников, вы получите всемирную известность.

Работа с редактором проста, разработка сценария тоже несложна, но разработка **хорошего** сценария — очень трудное дело, поэтому прежде чем за него браться, все-таки сначала разыграйте несколько десятков штатных сценариев и выясните для себя, что вам в них понравилось, а что — не очень. Лучшие идеи смело заимствуйте.

Начало работы

Загрузив редактор, вы увидите две опции:

- **New Map** — начать создание новой карты;
- **Load Map** — загрузить имеющуюся карту.

Выбрав *New Map*, вы сначала должны задать размер будущей карты. К вашим услугам четыре варианта размера:

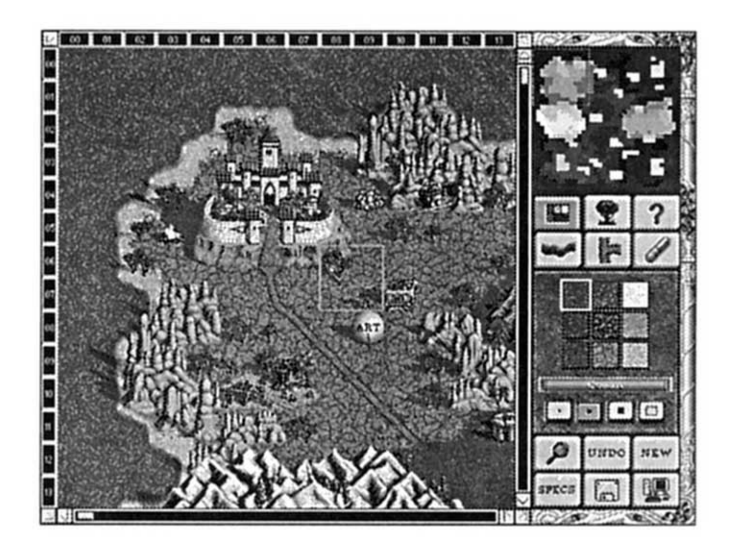
- **36×36** — Small (S);
- **72×72** — Middle (M);
- **108×108** — Large (L);
- **144×144** — Extralarge (XL).

В этот момент вас ждет первое испытание. Постарайтесь подавить желание сразу создать что-то монументальное. Чем больше размер карты, тем проще сделать плохой сценарий. Такие сверхбольшие сценарии, как **Lost Continent**, рождаются только у очень подготовленных людей.

После этого вы становитесь Творцом!

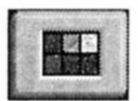
Рабочий экран

Рабочий экран похож на экран самой игры. Слева — фрагмент создаваемой карты. Справа — панель инструментов и масштабированная карта.



Рабочий экран редактора.

Панель инструментов



Выбор ландшафта. При нажатии на эту кнопку вы получаете палитру возможных ландшафтов. Их девять: от океана до пустынь.



Выбор объекта. После того как создан ландшафт, с помощью этой кнопки можно начать размещение объектов. Объектов в игре великое множество. Надо различать чисто декоративные объекты (растительность, горы, холмы, скалы, озера и пр.) и интерактивные (монстры, герои, ресурсы, артефакты, города, замки и другие специальные пункты), принимающие в игре активное участие.



Детализация объектов. С помощью этой кнопки можно задать параметры монстров, героев и городов более подробно.



Изображение рек.



Изображение дорог.

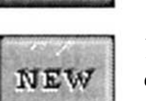


Режим стирания.

Панель команд



Масштабирование карты (три градации).



Разработка нового сценария.



Системные операции по загрузке/сохранению сценариев.



«Отбой» последней операции.



Спецификация сценария.



Системные опции по настройке редактора.

Специальные объекты

Содержание и действие многих объектов (хотя и не всех) можно самостоятельно задать. Для этого есть специальная кнопка **Детализация**. То, какие функции может выполнять тот или иной объект, зависит от самого объекта.

Города и замки

Можно выбрать замок или город любого типа с флажком любого цвета. Есть и особый тип замков и городов — *Random*. Если выберете такой, значит, в игре тип замка будет определяться случайным образом.

С помощью кнопки детализации объектов можно назначить городам и замкам следующие исходные параметры:

Troops — установка войск, исходно содержащихся в замке. Вариантов выбора два:

- *Standard* — стандартная установка, принятая для замка данного типа;
- *Custom* — собственноручное задание типов войск и их количество. Можете выбрать пять любых из 66 типов монстров, участвующих в игре, в том числе и такие, которые в замках не производятся.

Name — задание имени замка. Вариантов два:

- *Standard* — город получит стандартное имя, предусмотренное в игре;
- *Custom* — можете ввести имя по вкусу.

Captain — наличие в городе капитана гвардии.

Buildings — установка сооружений, имеющихся в замке исходно. Вариантов опять-таки два:

- *Standard* — стандартный набор сооружений, принятый в замках данного типа;
- *Custom* — собственноручное задание всех сооружений, которые будут в замке в начале игры. Для магической гильдии можно задать количество этажей. Для тех сооружений, которые проходят модернизацию («апгрейд»), можно включить флажок («upgrd»). Единственная особенность касается замка колдуна (*Warlock*). Для него создать черную башню для производства черных драконов не удается, поскольку она получается не одним, а двумя «апгрейдами», а это в редакторе не предусмотрено. Максимум, что можно построить таким образом, — башню для производства красных драконов.

Герои

Так же, как и для городов и замков, можно выбрать героя любого типа с флажком любого цвета, а можно выбрать *Random Hero* — героя, который в игре будет генерироваться случайным образом.

При детализации героя с помощью специальной кнопки можно задать следующие параметры.

Troops — войска, входящие в его армию. Вариантов два:

- *Standard* — стандартная установка — минимальное количество войск, принятое для героя данного типа;
- *Custom* — ручная установка до пяти видов любых монстров с заданием их количества (*Qty*).

Artifacts — задание артефактов, с которыми герой начинает игру (до трех артефактов).

Patrol — задание режима патрулирования. Если этот флажок выключен, то искусственный интеллект управляет героем в соответствии со своими текущими потребностями. Если включен, то герой занимается патрулированием в районе того места, где поставлен. При этом вы можете задать радиус патрулирования — на сколько клеток от исходной точки он может удаляться.

Experience — стартовый боевой опыт героя. Как вы уже знаете, он определяет, насколько у героя развиты четыре основных боевых параметра.

Secondary Skills — первичная установка навыков героя. Стандартно герои имеют один-два навыка. При ручной установке (*Custom*) можно задать до восьми навыков на одного героя, причем любого уровня развития — от *Basic* до *Expert*. Интересно, что при этом могут получаться противоестественные комбинации, например, рыцарь (*Knight*), владеющий навыком *Necromancy*.

Name — задание имени героя, которое может быть стандартным (*Standard*) или произвольным (*Custom*).

Picture — выбор портрета героя.

Монстры

Монстров можно задавать несколькими разными способами. Во-первых, вы можете конкретно указать, какой тип монстров где стоит. Для этого достаточно войти в режим размещения монстров и выбрать желаемого.

Есть также несколько возможностей случайной (*Random*) генерации монстров. Для этого служат специальные спрайты:



случайный монстр (любой);



случайный слабый монстр;



случайный монстр средней силы;



случайный сильный монстр;



случайный очень сильный монстр;

Для монстров возможна дальнейшая детализация. При этом можно задать их количество — от 0 до 4 000. Если введенное количество равно нулю, то компьютер сам установит их количество случайным образом.

4.4. Походные объекты

Они расставляются произвольным образом и в большинстве своем не требуют никакой детализации и настройки. Но есть три типа объектов, для которых подобная детализация может быть проведена.

Sphynx — Сфинкс. Если вы где-то установили Сфинкса, то с помощью кнопки детализации можете настроить работу этого сооружения.

- *Riddle Text* — в этом поле надо ввести текст той загадки, которую будет загадывать Сфинкс.
- *Reward* — здесь водится награда за правильный ответ. В качестве награды может выступать древесина (*Wood*), ртуть (*Mercury*), руда (*Ore*), сера (*Sulfur*), хрусталь (*Crystal*), драгоценные камни (*Gems*), золото (*Gold*) и/или какой-либо артефакт (выбирается из списка). За правильный ответ даются только две награды, причем в порядке, обратном перечисленному выше. Если вы укажете все позиции, то в награду будут выданы только две последние: артефакт и деньги соответственно.

- *Answers* — в этом поле вводятся правильные ответы. Их может быть и несколько. Кнопкой *Add* вводится очередной правильный ответ, а кнопкой *Delete* ответ удаляется из списка. При вводе ответа имейте в виду, что:
  - значимыми считаются только первые четыре буквы;
  - строчные и прописные буквы не различаются;
  - в ответе допустимы любые буквы, цифры и знаки препинания;
  - ответ игрока считается правильным, если совпадает с любым из ответов, заготовленных в списке.

Sign Post — дорожный знак. Для него также работает кнопка детализации. При ее нажатии появляется окно *Sign Detail*, в которое можно ввести тот текст, который получит играющий, когда встретит этот знак.

Event — событие. Это очень интересный невидимый спрайт. То есть он, конечно, видим, но только в редакторе. В игре он невидим, а при встрече с ним происходит некоторое событие, предусмотренное сценарием. В этот момент играющий получает некоторое сообщение (например, о найденном на дороге кошельке) и может получить какие-то ресурсы, деньги, артефакты и т. п. То, что происходит при наступлении данного события, настраивается с помощью кнопки детализации. При ее нажатии вы попадаете в экран *Event Detail*.

- *Message Text* — в этом поле вводится то сообщение, которое получит игрок, столкнувшийся со спрайтом «события».
- *Resources to give* — как и в случае со Сфинксом, в момент наступления события игрок может получить какие-то ресурсы. Здесь вводится их количество. Если проставлено отрицательное число, значит, ресурсы будут не добавлены, а, наоборот, вычтены. Кроме ресурсов здесь же можно задать получение денег и артефакта.

Играющему выдается не все из того, что здесь задано, а только две последние позиции, так что если вы указали получение артефакта и денег, то никаких ресурсов он уже не получит.

- *Allow computer to get event* — если это флажок включен, то данное событие будет происходить не только для героев, управляемых игроками, но и для героев, которыми управляет искусственный интеллект компьютера.
- *Cancel event after first visit* — если включен этот флаг, то событие действует одноразово и после первого посещения данного места уже не срабатывает. Если флаг выключен, то событие многоразовое.
- *Colors allowed to get event* — группа флажков, показывающая, для каких героев (играющих за какой цвет) это событие действует, а для каких — нет. Количество цветных квадратиков, которые вы можете пометить, зависит от того, сколько замков и каких цветов вами уже построено. Поэтому целесообразно сначала закончить с расстановкой замков на карте уровня и только потом переходить к установке «событий».

Артефакты

Артефакты, как и монстров, можно размещать произвольно. Вы можете конкретно указать, где какой артефакт лежит. Но в программе есть возможность и автоматически генерировать раскладку артефактов случайным образом. Для этого есть несколько спрайтов, задающих случайные артефакты:



случайный артефакт;



случайный артефакт или сокровище;



малый артефакт (за него могут попросить заплатить);



старший артефакт (за него, возможно, придется сразиться с монстром);



Уникальный артефакт. Когда сценарий будет запущен в игре, вы этого артефакта не увидите, поскольку он «закопан в землю». Размещая на карте такой артефакт, не забудьте установить обелиски, хранящие карту захоронения артефакта.

Спецификация сценария

До сих пор мы работали над картой. Карта — важнейшая часть сценария, но это еще не весь сценарий. Когда работа над картой подойдет к концу, нажмите на эту кнопку и проведите «спецификацию сценария».

В полученном экране вы можете задать (настроить) следующие назначения.

Special Victory Condition

Это «специальное» условие победы, которое отличается от «нормального», обычного условия победы, состоящего в том, что все вражеские замки должны быть захвачены, а вражеские герои разбиты. Таких «специальных» условий несколько.

1. *None* — нет никаких «специальных» условий — действуют «нормальные» условия.

2. *Capture a particular castle* — условием победы является захват конкретного замка. Координаты этого замка надо ввести в поле *Victory Condition Extra*. Если вы выбираете этот пункт, то под ним появляются два дополнительных флажка:

- *Comp. also wins via Special VC* — компьютер тоже может выиграть с таким же «специальным» условием;
- *Also allow normal victory* — «нормальная» победа также разрешена.

3. *Defeat a particular hero* — условием победы является разгром армии конкретного героя. Стартовые координаты героя, о котором идет речь, задаются в поле *Victory Condition Extra*.

4. *Find a particular artifact* — условием победы является розыск указанного артефакта. В специальном поле *Victory Condition Extra* можно выбрать название этого артефакта. Здесь же можно включить или выключить флаг *Also allow normal victory* — разрешение или запрет «нормального» условия победы.

5. *One side defeats another* — кооперативная игра (один союз против другого). В поле *Victory Condition Extra* задается, кто против кого будет играть. Возможные варианты зависят от того, какие цвета замков и героев уже выставлены на игровом поле. Рекомендуется заполнять эту спецификацию после того, как размещение всех замков и героев уже закончено.

6. *Accumulate gold* — условием победы является накопление определенной суммы денег. В поле *Victory Condition Extra* задается размер этой суммы от 50 000 золотых монет до 1 000 000.

Дополнительные флаги означают:

- *Comp. also wins via Special VC* — компьютер также может выиграть, исполнив «специальное» условие победы;
- *Also allow normal victory* — разрешение или запрет «нормального» условия победы.

Special Loss Condition

Это «специальное» условие поражения, отличающееся от «нормального» проигрыша при потере всех городов, замков и всех героев. «Специальных» условий поражения, как и победы, несколько.

1. *None* — нет никаких «специальных» условий поражения — действуют «нормальные» условия.

2. *Lose a particular castle* — утрата конкретного замка. В поле *Loss Condition Extra* вводятся координаты того замка, о котором идет речь.

3. *Lose a particular hero* — утрата конкретного героя. В поле *Loss Condition Extra* вводятся координаты героя, о котором идет речь.

4. *Run out of time* — проигрышем считается невыполнение условий победы к заданному сроку. В поле *Loss Condition Extra* выбирается этот срок — от 2 дней до 12 месяцев.

Map Name

Здесь вы можете придумать имя своему сценарию. Обратите внимание на то, что авторские сценарии при загрузке их в программу пишутся с малой буквы. Так программа отличает те сценарии, которые можно редактировать, от «фирменных», которые редактировать не следует. Но если открыть «фирменный» сценарий с помощью шестнадцатеричного редактора, найти в начале файла название сценария и подменить прописную букву на строчную, то его можно будет подгружать в редактор. Так, например, игроки разыскивают с помощью редактора ответы на загадки Сфинкса.

Description

Здесь вводится краткое описание сценария. Это та информация, которую видит на экране игрок во время выбора сценария.

Difficulty

Объявленная сложность карты. Выберите желаемую:

- *Easy* — простая;
- *Normal* — обычная;
- *Tough* — трудная;
- *Expert* — особо трудная.

Players

Здесь задается разрешенный состав играющих. Задать можно столько игроков, сколько замков или героев разных цветов выставлено на карте. Варианты следующие:

- *N/A* — Not Available (недоступен) — это значит, что городов и героев данного цвета на карте нет;
- *Comp. or Hum.* — за этот флаг может играть как компьютер, так и человек;
- *Comp. only* — играть может только компьютер;
- *Hum. only* — играть может только человек.

Дополнительная настройка *Start with hero in each player's main castle* означает, что для каждого цвета в одном (главном) замке будет автоматически создан герой.

Rumors

Это «Слухи». Те самые слухи, которые время от времени можно получить, обращаясь в городские таверны. Фактически же это сообщения, которые автор сценария может заранее ввести и которые будут выдаваться игрокам случайным образом.

Есть три возможности:

- *add* — добавить новое сообщение (слух);
- *edit* — поправить уже введенное сообщение;
- *delete* — удалить ранее введенное сообщение.

При добавлении нового сообщения вы попадаете в экран *Rumor Detail*, в котором и вводится текстовое содержание сообщения.

Events

Это «события», но не те события, которые мы разбирали выше, рассматривая невидимые спрайты, а глобальные сценарные события, происходящие время от времени по замыслу автора, например, когда ваш король раз в месяц присылает из-за моря корабль с очередной финансовой помощью.

Сценарных событий можно ввести много. При добавлении (*add*) нового вы попадаете в раздел *Event Detail*, где должны описать суть и периодичность события. Здесь действуют следующие поля:

- *Message text* — текстовое сообщение, сопровождающее событие;
- *Resources to give or take* — что и в каком количестве получает игрок при наступлении события; если стоит отрицательное число, то он не только не получит ничего, но у него еще и вычтется;
- *Day of the first occurence* — позволяет ввести день, когда это событие произойдет первый раз;
- *Subsequent occurence* — если событие будет периодически повторяться, то здесь можно задать частоту повтора: *Never* (никогда), *Every day* (ежедневно), *Every 2 days* (каждые два дня) и т. д.;
- *Colors allowed to get event* — задаются цвета героев, для которых это событие будет действовать.

Полезные советы для разработчиков новых уровней

Тема и мотив

Приступая к разработке сценария, начните с того, что продумайте две нехитрые на первый взгляд вещи: тему и мотив. Любой хороший сценарий обязательно должен иметь эти атрибуты.

Тема сценария

Тема сценария — это как бы художественная подоплека событий, которые в нем происходят. Тема объявляется играющему в самом начале — он должен ее знать.

Вот несколько примеров возможных тем:

- по заданию короля захватить форпост на чужом континенте и продержаться там заданное время;
- спасти принцессу, захваченную злым колдуном и заточенную в неприступном замке;
- не позднее указанного срока собрать в окрестных поселениях заданную сумму денег, необходимую для выкупа любимого короля, или освободить его военной силой, взяв неприступный замок.

Как вы видите, выбор темы уже определяет условия победы и поражения. Но этого недостаточно. Сам сценарий должен быть разработан так, чтобы соответствовать теме. Если окажется, что замок, в котором колдун заточил принцессу, находится совсем рядом и при этом слабо защищен, значит, эта тема может быть **опровергнута**.

Главная задача разработчика сценария — сделать его **неопровержимым**. Главная задача тестера — найти способы **опровержения**. Главная задача игрока — получить удовольствие от хорошей игры.

Мотив сценария

Кроме темы хороший сценарий должен иметь мотив. Разумеется, можно создать ничем не мотивированный сценарий, и при этом он может даже оказаться интересным, но это скорее исключение, чем правило.

Если тема сценария до играющего доводится сразу, то мотив может быть искусно скрыт. Мотив — это та изюминка, которую автор сценария придумал сам и с помощью этого сценария пытается реализовать (если удастся).

Возможны, например, следующие мотивы:

1. «Волны атаки». Топографическими методами замки противников расставляются так, чтобы враги встречались по одному, последовательно, причем каждый следующий может быть на порядок сильнее предыдущего.

2. «Изобилие ресурсов». Возле стартового замка герою выкладывают столько ресурсов, что на их сбор может уйти слишком много времени. Занимаясь этим, играющий упускает какую-то другую возможность и тем самым ставит себя в опасное положение.

3. «Редкий ресурс». Герою дают массу ресурсов, но какой-то один, самый необходимый, оставляют в дефиците. Им можно овладеть, только если заняться этим делом сразу. Если же сначала собирать все, что плохо лежит, а потом думать о необходимом, можно остаться ни с чем. Розыск и завоевание этого ресурса становятся задачей, без которой общий успех в сценарии труднодостижим.

4. «Эффект пробки». Огромные армии разделены узким проходом, занятым сильным нейтральным войском. Попытка «откупорить» эту пробку приводит

к завышенным потерям. Этим может воспользоваться противник и победить ослабленную сторону.

5. «Избранный герой». Сценарий разрабатывается так, что при игре за одного героя он проходится легко, а при игре за других героев труднопроходим. Наличие большого количества дерева и малого количества денег наводит на мысль об использовании рыцаря (*Knight*). Легионы крестьян, выставленные неподалеку от стартового замка, «провоцируют» игрока сыграть за некроманта (*Necromancer*). Запасы серы напоминают ему о колдуне (*Warlock*) и т.п. Неподалеку можно услужливо подложить артефакты, которые для одного героя представляют большую ценность, а другому совершенно бесполезны.

6. Мотив скорости. Сценарий, в котором скорость перемещения решает все. На помощь придут полезные артефакты, повышающие скорость, а также события, привязанные к конкретной дате: если герой до указанной даты не сделал какое-то дело, он может получить пренеприятный сюрприз, встретив в очередном замке совсем не то сопротивление, какое ожидал.

Мотивов может быть сколь угодно много. Придумывая мотив сценария, попробуйте взглянуть на карту будущего уровня не как на плоскую, а как на линейный ветвящийся лабиринт. Подумайте, что есть общего между горным хребтом, озером и стадом драконов. И то, и другое, и третье является **препятствием**. Если смотреть на карту сценария как на лабиринт, то и гора, и озеро, и отряд драконов — это как бы **запертые двери**, к которым нужно подобрать «ключ» или обойти их. Ключом может быть, например, специальное заклинание, позволяющее «перепрыгнуть» через гору, или, например, лодка для переправы через водоем. Ключом для прохождения отряда драконов является большая армия, способная их победить.

Мотив сценария играющему не открывается. Игрок должен дойти до понимания мотива постепенно. Если это ему удается, значит, вы сделали очень хороший уровень. Если играющий находит такие ходы, при которых мотив остался нереализованным, значит, ваш сценарий **опровергнут**. Вы где-то недоработали и что-то недоучли.

Пример темы и мотива

Рассмотрим пример гипотетического сценария. В теме сценария задаем, что задача играющего состоит в розыске давно утраченного легендарного меча, с помощью которого он сможет повелевать миром.

Мотивом сценария является поиск заклинания *Summon Boat*:

- меч хранится в месте, окруженном горами и лесами, куда нельзя попасть иначе как через телепортал;
- вход в телепортал находится на далеком острове, на который можно попасть только на лодке;
- никаких прибрежных городов нет, и лодку построить невозможно;

- лодка в игре есть, но ее не видно — она находится далеко за морем;
- вызвать лодку можно заклинанием *Summon Boat*, но его еще надо разработать;
- на случай, если это заклинание не встретится в магических гильдиях, предусматривается некое «священное поле», на котором есть группа алтарей второго круга (*Shrines of the Second Circle*). Пробиться к этому полю труднее, чем построить несколько магических гильдий в нескольких замках, но алтарей на этом поле так много (требуется рассчитать и оттестировать их необходимое количество), что заклинание встретится почти наверняка.

Сложность сценария

Следует предупредить начинающих авторов о некоторых возможных заблуждениях.

- «Сложный сценарий» еще не значит «хороший сценарий», а «хороший сценарий» далеко не всегда бывает сложным.
- «Неопровержимый сценарий» не значит «непроходимый сценарий», и наоборот.
- «Хороший сценарий» — это прежде всего интересный сценарий, а «плохой сценарий» — однообразный и скучный.

Если вы не знаете, как можно сделать хороший сценарий, постарайтесь просто не сделать его плохим, и вы уже на пути к успеху. При этом можете руководствоваться следующими принципами.

Принцип «А что же там?..»

Неопределенность, недосказанность, желание узнать, что же там, за поворотом дороги, ведет игрока к победе и заставляет его тянуться к исследованию неведомых мест. Не препятствуйте ему, а помогайте. Интрига — это главное. Если в самом начале дорогу играющему преградит большой отряд черных драконов, интриги не получится. Он мгновенно сообразит, что к тому времени, когда он соберет войско, достаточное для их разгрома, ему уже ничего не будет нужно и его ничто не порадует, поскольку он и так силен.

Высшее мастерство разработчика — сделать так, чтобы играющий увлекся и в жадности завоеваний ушел бы так далеко от замка, что прозевал набег вражеских армий.

Принцип «Ну еще чуть-чуть...»

Противники не должны быть настолько сильны, чтобы отбить желание играть, но и не должны быть слишком слабы. Наилучший вариант — когда игрок получает от монстров поражение, но минимальное. У него должно оставаться ощущение, что если бы еще чуть-чуть, то он не проиграл бы, а выиграл. Он

подумает и найдет способ выигрыша, но и это его не устроит. Ему захочется выиграть без ощутимых потерь. Так он будет искать все новые и новые варианты, которые будут все лучше и лучше, а люди получают наибольшее удовольствие, когда у них все получается, причем не само собой, а благодаря неустанным трудам и заботам.

Принцип недопустимости отказа от хода

Самое худшее, что можно сделать, — это скучный сценарий. Первым признаком скуки является нажатие на кнопку «Конец хода», когда еще не все герои сходили. В этот момент компьютер выдает игроку предупреждение.

О чем говорит такая ситуация? Только об одном: героям ничего не надо, у них нет целей и задач, и они тянут время в ожидании денег или подкреплений.

Разрабатывая сценарий, задавайте себе вопрос: «А что будет делать игрок, когда уткнется в расставленные мной засады и поймет, что их ему не пройти?» Если делать ему нечего и остается только нажать на кнопку «Конец хода», значит, ваш сценарий не получился.

Принцип симметрии

Хороший принцип, но это палка о двух концах. Надо различать симметрию логическую и фактическую. Заманчиво сделать несколько одинаковых замков в разных углах игрового поля и одинаково расположить вокруг них ресурсы, чтобы, начиная игру за любого героя, играющий не находил бы преимуществ, но это скучно. Гораздо интереснее сбалансировать начальные условия у разных героев так, чтобы логически они были бы симметричны, но не выглядели бы таковыми.

Из прилагаемых к игре сценариев есть немало имеющих симметричную структуру. Поиграйте в них за разных героев. Посмотрите, что вам нравится, а что — нет.

Принцип динамической балансировки

При балансировке уровня вам непременно придется подсчитывать, сколько монстров и куда нужно поставить, чтобы играющий преодолел заслон не когда ему захочется, а непременно на какой-то неделе. Например, вы можете выставить отряд, который можно напряжением всех сил преодолеть на первой неделе. Можете выставить такой отряд, который раньше второй недели не пройти. Можете достаточно точно определить размер отряда, который можно преодолеть не ранее третьей недели. При всех расчетах вам помогут рейтинговые таблицы, приведенные при описании игры. Все это статическая балансировка.

В самых лучших сценариях, кроме статической, проведена еще и динамическая балансировка. Кроме расчета силы возможных соперников вам необходимо также провести расчет ходов. В зависимости от того, возьмет играющий некоторое сокровище или пропустит, он может потерять какую-то часть хода —

темп. В зависимости от того, с какими войсками он выйдет из замка (быстрыми или медленными), он также может потерять малую часть хода — тот же темп. Очень хорошо, если за потерю темпа последует наказание. Например, если он подойдет к замку не на третьем ходу, а на четвертом, его там будет ждать значительно более сильная армия. В игре могут быть некоторые ключевые точки (перекрестки дорог), которые легко проходятся на одном ходу, но совсем не проходятся на другом. Это динамическая балансировка, при которой в расчет берутся не только отряды нейтральных монстров, но и герои, управляемые компьютером.

При загрузке новых сценариев вы, наверное, видели, что за некоторых героев играть человеку разрешено, а за некоторых — нет. Играть за них может только компьютер. Это говорит о том, что этот «герой» участвует именно в такой «динамической балансировке».

Использование текстовой информации

Текстовая информация, доступная по ходу игры, — немаловажная составляющая литературной подкладки сценария. Она должна работать на вас. Она способна упрочить избранную вами тему и приоткрыть перед играющим скрытый в сценарии мотив.

В этой игре у вас есть масса способов встроить в сценарий текстовую информацию. В штатных сценариях эта особенность программы явно недоиспользуется, а между тем это неплохой способ сделать сценарии более яркими и неповторимыми.

Во-первых, подсказки можно и нужно встраивать в таверны. Если от них будет польза, игроки будут охотно строить эти сооружения в своих городах. Во-вторых, полезную информацию можно сообщать играющему во время специальных событий (*Events*) — она должна работать на обоснование темы и мотива. В-третьих, полезную информацию можно встраивать в Сфинксов. Загадки тоже могут нести информационную нагрузку. Ну и, наконец, в-четвертых, в игре есть такие объекты, как дорожные знаки (*Sign Post*), на которых надо размещать информацию о сценарии, подсказки и, может быть, даже информацию об авторе.

«Пробный камень»

Пробным камнем любого сценария является его проверка на разных уровнях сложности — от *Easy* до *Impossible*.

Прежде всего, на уровне сложности *Easy* сценарий должен быть проходим безусловно. При этом он должен быть интересен: с каждым ходом играющий узнает что-то новое, и необходимость в повторяющихся действиях не возникает. Несмотря на то что уровень называется *Easy* (*легкий*), игра должна быть легкой только для опытных игроков. Возможность проиграть для неопытного игрока должна быть сохранена.

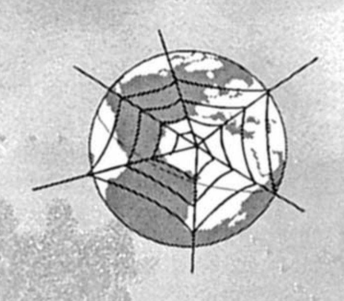
Сценарий обязательно должен быть проходим на уровне *Hard*. Пусть сделать это будет нелегко, но автор сценария по крайней мере должен быть уверен в том, что это возможно, и должен знать, как это делается без надежд на какие-либо случайности и без необходимости повторять какие-либо действия, например пропускать ход.

Сценарий может быть непроходимым на уровне *Impossible*, но игрок об этом совершенно не должен догадываться. Когда через три-четыре игровые недели он поймет, что проиграл, то должен пребывать в заблуждении, что если повторит игру еще раз и сделает что-то не так, то у него все получится. Пусть ищет новые решения.

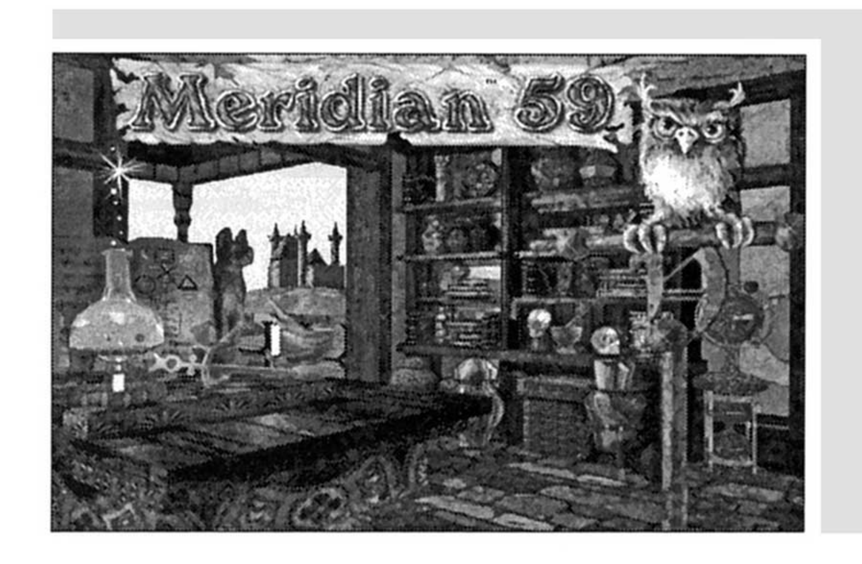
Если вы создали сценарий, при запуске которого на уровне *Impossible* сразу видно, что он непроходим (например из-за физической невозможности раздобыть дрова или руду), значит, сценарий неудачен — продолжайте думать, как его улучшить.

Заключение

Сегодня в мире уже созданы десятки и сотни авторских сценариев для программы **Heroes of Might & Magic 2**. Среди них немало интересных находок. Эти сценарии могут стать для вас лучшим учебником при освоении редактора. Читатели нашей книги найдут несколько десятков таких авторских сценариев на сопроводительном диске CD-ROM, если приобретут его совместно с книгой.



Компьютерные игры и Internet



Добро пожаловать в MUD!



Для многих Internet и виртуальная реальность ассоциируются в первую очередь с незамысловатой аббревиатурой ***MUD****. Не исключено, что именно в ней зародилась основа того, что со временем захватит все киберпространство целиком и станет сущностью глобальной компьютерной сети будущего.*

Что такое MUD

Что же такое MUD? Аббревиатуру расшифровывают по-разному: *Multi-User Dungeons*, *Multi-User Dimensions*, *Multi-User Dialog*. В любом случае суть остается одна: MUD — это место в киберпространстве, где пользователи Internet могут собираться вместе в образах виртуальных героев и жить внутри и по правилам виртуальных миров.

Многое в MUD заимствовано из RPG (*Role Playing Games*) и IF (*Interactive Fiction*), поэтому давно утвердилось мнение, что MUD — это многопользовательская игра. Если смотреть поверхностно, то это действительно так. Пользователь формирует своего героя в точности как в ролевой игре. Потом, подобно тому как это делается в адвентюрных играх, виртуальная личность посещает локации, использует приобретенные предметы, контактирует с окружающим миром.

На этом сходство с обычной игрой заканчивается. Далее MUD приобретает черты реальной жизни, так сказать, **альтернативной действительности**. Во-первых, виртуальный мир населен не только тупыми компьютерными NPC (*Non-Player Characters*) с заранее запрограммированным поведением, но и инкарнациями реальных людей. Значит, вы не только гуляете по созданным чьим-то воображением городам, полям, замкам, космическим станциям и кораблям. Вы живете в них! Живете на равных с другими персонажами!

Во-вторых, MUD — это всегда развивающийся мир. Имплементаторы (*Imps*, так называют тех, кто создал конкретный вариант MUD и следит за его состоянием) работают над своим детищем все время его существования. Они создают новые локации, придумывают изощренные правила, делают MUD интереснее. Жизнь в динамично растущем MUD не может быть скучной. В отличие от «обычных» компьютерных игр MUD нельзя пройти до конца. В нем всегда остается что-то неисследованное, недосказанное. Если ваш герой достиг высшего уровня, это не значит, что вам пора покинуть MUD. Большинство MUD предложит вам стать Бессмертным (*Immortal*) и продолжить игру в качестве Бога. Вы сможете создавать новые города и страны, следить за тем, чтобы Смертные (*Mortals*) не нарушали правила, давать ценные советы Новичкам (*Newbies*). Как видите, если MUD и игра, то во многом такая же, как и реальная жизнь.

Главным тормозом в развитии MUD по пути к созданию максимально приближенного к действительности мира является интерфейс пользователя. В большинстве MUD он алфавитно-цифровой, очень напоминающий текстовые адвентюры. Вы читаете описание локации, принимаете решение и вводите в командной строке инструкцию типа *«kill trolloc»* или *«get sword»*. Чем это обусловлено? Прежде всего пропускной способностью Internet. Экспериментальные графические MUD работают чрезвычайно медленно на большинстве удаленных компьютеров. Задержки (*lags*) раздражают пользователей, лишая их львиной доли удовольствия. Лучше уж рассчитывать на воображение чело-

века, способного по двум текстовым строчкам представить великолепие королевского дворца, чем ожидать от него невероятного терпения, пока изображение передается по сети в течение получаса.

Несмотря на сходство интерфейсов, каждый MUD достаточно индивидуален. Число существующих MUD приближается к тысяче, и среди них нет совершенно одинаковых. И все же разные MUD многое наследуют друг у друга. Существуют целые семейства родственных MUD, правила жизни в которых отличаются незначительно. По большому счету все MUD можно условно разделить на две группы: «боевые» (*hack-and-slash*) и «социальные» (*social*).

Миры первой группы требуют от играющего развития боевых навыков. Вторая группа — это миры, в которые люди ходят, чтобы пообщаться, пожить спокойной жизнью, где войн и насилия либо нет вообще, либо они редки.

СПРАВКА

*Прогресс не стоит на месте, и сегодня уже есть действующая многопользовательская графическая сетевая игра **Meridian 59**. Ее создатель – компания New World Computing, известная своими сериалами **Might & Magic** и **Heroes of Might & Magic**.*

*Несмотря на большой размер графики, программа работает достаточно быстро. Это достигается тем, что клиентская часть игры (то, что установит у себя играющий), имеющая внушительный размер, поставляется на CD-ROM диске вместе с игрой **Herors of Might & Magic 2**.*

Владелец игры имеет право на бесплатный доступ к серверу в течение пяти суток, после чего может продлить свое пребывание, внося абонементную плату.

Основные семейства MUD

AberMud (боевой)

Первый MUD этого семейства появился в 1988 году в университете города Aberystwyth (Великобритания). Его создателями были Ричард Экотт, Алан Кокс и Джим Финнес. Дальнейшее развитие *AberMud* получил в дочернем семействе **Dirt**, основные черты которого заложили Герман Серсет и Альф Солт.

DikuMud (боевой)

Семейство появилось в 1990 году на факультете компьютерных наук Копенгагенского университета (Дания). Имплементаторами первого *DikuMud* стали студенты Себастьян Хуммер, Катя Нюбо, Том Мадсен, Михаэль Зайферт и Ханс Хенрик Сторфилд. Свою задачу они видели в создании системы лучшей, чем в *AberMud*. И во многом им это удалось, частично благодаря большей

«социальности» нового MUD, а частично из-за того, что они имплементировали в MUD правила AD&D. *DikuMud* стал самой популярной базой для создания новых MUD. В настоящее время он является прародителем около десяти различных семейств: **CircleMud**, **Merc**, **Envy**, **Silly**, **DaleMud**, **Copper**, **ROM**, **Dikull** и так далее.

LPMud (боевой)

Семейство основано работой Ларса Пенсио. Главное, что отличает MUD этого семейства, — это встроенный С-подобный язык модификации окружения, называемый LPC. На этом языке создаются базовые библиотеки, на основе которых можно создавать какие угодно миры. В настоящее время существует множество таких библиотек, основные из которых: **Nightmare**, **Lima**, **Discworld**, **Melville**, **LPMud 2.4.5**.

TinyMud (социальный)

Первый MUD семейства был написан в 1989 году студентом Джимом Аспенсом. В отличие от боевых MUD *TinyMud* предназначен для того, чтобы люди собирались в нем для постройки виртуальных миров, где бы они хотели жить, а не для схваток с монстрами и друг с другом. Существует много дочерних семейств, ведущих начало от *TinyMud*: **MUSH**, **MUCK**, **MUSE**, **MOO** и **Mux**.

MUD-Connector

Первое, с чем сталкивается человек, желающий испытать себя в MUD, — это проблема выбора. Если ткнуться в первый попавшийся MUD, велика вероятность того, что он окажется не той тематики, что вы любите, не той ориентации (боевой/социальной), что вы предпочитаете, а может быть и вообще сложным для новичка.

Поэтому, чтобы не терять напрасно времени, перебирая MUD наугад, лучше всего попробовать в первый раз войти в MUD через MUD-Connector. На сервере **http://www.mudconnect.com** вы найдете краткую информацию по каждому MUD и сможете определить, какой мир вам больше всего подходит. Какой-нибудь MUD обязательно придется по душе, и вы поселитесь там надолго.

Немаловажно и то, что MUD-Connector дает возможность до начала игры проверить качество связи. Если игра, например, организуется австралийцами, а у вашего сервис-провайдера проблемы с соединением с этим неблизким континентом, придется искать что-нибудь поближе: задержки при передаче информации измотают нервы и отравят все удовольствие.

Советы для новичков

Какой MUD выбрать?

Какой тип MUD больше подходит для новичка? Рискнем предложить такие рекомендации.

Aber, Dirt, Dyrt (aber.ludd.luth.se 6715) — если вы хотите получить нечто похожее на *Interactive Fiction* с реальными людьми, принимающими участие в ваших приключениях.

Diku, ROM, Merc, Silly, Circle (dwmud.sjcoop.net 4000) — если вы поклонник системы AD&D и любите захватывающие схватки.

LPMUD, Nightmare, Mordor (alatia.org 3000) — если вы готовы к экспериментам и не особенно разочаруетесь, если MUD окажется не таким, как вы его себе представляли.

TinyMUD, MUCK, MOO, MUSH (hemlock.unl.edu 1973) — если вам нужны не головокружительные приключения, а новое место существования, параллельная реальность, в которой вам приятно жить.

Для боевых MUD критичны такие понятия, как **player killing (pk)** и **player stealing (ps)**. Они определяют возможность PC-персонажей (воплощений живых людей в виртуальном пространстве) убивать (*pk*) и обворовывать (*ps*) друг друга. Существуют MUD как с абсолютным запретом, так и с полным разрешением *pk/ps*.

Большинство имплементаторов в той или иной степени ограничивают *pk/ps*. Разборки между игроками сводятся либо к битвам на специальных аренах, гибель на которых не приводит к потере очков и снаряжения, либо к боям героев приблизительно равных уровней, либо к войнам только между членами специфических кланов.

Выбирая MUD, обязательно обратите внимание на правила относительно *pk/ps*. Для новичка, несомненно, проще стартовать в мире, где его не могут убить без видимой причины. Поэтому не ходите в MUD, где правила предусматривают *unrestricted player killing* (например, *Genocide MUD* — genocide.shsu.edu 2222). Оставьте подобные «орешки» на потом, когда станете опытным игроком и вам захочется острых ощущений.

Итак, когда MUD выбран, самое время его посетить. Чтобы сделать это, достаточно воспользоваться таким сервисом Internet, как Telnet. Если вы работаете в Unix, просто наберите в командной строке Telnet:

<адрес MUD> <порт>

Те, кто использует Windows 95, могут начать Telnet-сессию, запустив программу стандартного Telnet-клиента. Для этого в меню Start выбирайте пункт Run и, введя слово Telnet, нажмите кнопку OK.

После того как на экране появится окно клиента, выберите Connect/Remote System, введите адрес и порт MUD, нажмите кнопку Connect. Однако учтите: жизнь в MUD будет намного комфортнее, если вы установите на своем компьютере специальный MUD-client. Он даст возможность работать в многооконном режиме, поддерживать не одну, а несколько сессий одновременно, задавать сокращения для команд, триггеры на текущие события и многое-многое другое.

Установив соединение с MUD-хостом, вы получите приглашение ввести свое имя и пароль. Если это первый визит, то далее предстоит сформировать своего персонажа. Эта процедура может быть как предельно простой (например, в большинстве *AberMUD* требуется задать только свой пол), так и достаточно изощренной (при детальном создании персонажей в *ROM*, *Merc*, *Circle* на конфигурирование параметров может уйти около получаса).

Затем вы увидите экран, содержащий краткие сообщения имплементаторов о самых последних изменениях в географии и правилах MUD. Обязательно прочитайте их — там, как правило, содержится достаточно важная информация, особенно для новичка. Следующий шаг перенесет вас прямо в виртуальный мир. Где вы появитесь — в школе, храме, на площади — не важно, каждый MUD имеет на этот счет свои правила. Главное, что отныне вы обрели виртуальную плоть и стали частью киберреальности.

Основные команды

Первая команда, которую должен усвоить каждый новичок, — **help**. Она есть во всех MUD, независимо от тематики и ориентации. *Help* дает возможность узнать, как получить помощь по конкретным вопросам. Обязательно воспользуйтесь этой командой сразу по прибытии в MUD. Постарайтесь подробнее узнать о правилах нового мира (обычно *help policy*), допустимых командах (чаще всего *help commands*) и т. д.

Следующими командами, которые вам следует запомнить, являются **look** и **exits**. Первая дает описание локации, где в данный момент находится персонаж. При этом сначала описывается окружающая обстановка, затем перечисляются предметы и персонажи, находящиеся в локации. Список возможных выходов из локации обычно не дается. Чтобы увидеть его, применяется команда *exits*.

Самые употребительные команды связаны с перемещением персонажа по MUD. Если вы когда-нибудь играли в текстовые адвентюры, то знаете, что **north** — значит идти в северном направлении, **south** — в южном, **east** — в восточном, **west** — западном, **up** — вверх, **down** — вниз. В большинстве MUD также доступны направления **southeast**, **southwest**, **northeast**, **northwest**. Для сокращения разрешено употребление команд **n**, **s**, **w**, **e**, **se**, **sw**, **ne**, **nw**, **u**, **d**.

Встречаются MUD, где перемещение между локациями осуществляется с помощью специальных команд, связанных с конкретным местом. Тогда указывается список возможных выходов из локации, причем каждый сопровождается описанием команды для того, чтобы пройти через него. Такая система характерна для социальных миров, где стараются избегать ограничений в 10 выходов из одной локации.

Очень важны для новичка такие команды, как **inventory** и **equipment**, или их аналоги. Первая дает список вещей, которые ваш персонаж носит с собой, вторая — список текущего оружия и одежды, в настоящий момент надетой на героя. Для боевых MUD постоянное обновление гардероба принципиально значимо, поэтому в них приняты сокращения **inv** и **eq**.

Немаловажны и команды, сообщающие статус персонажа. В зависимости от MUD они очень разнятся, однако чаще всего их синтаксис такой: **score** или **status**. Иногда существует и целый ряд команд, сообщающих различные аспекты статуса.

Большое значение имеют команды общения персонажей. Именно эти команды делают MUD истинными виртуальными мирами, где люди могут чувствовать и переживать. Самая популярная из таких команд — **say <фраза>**. Сказанная фраза «слышна» всем, кто находится с вами в одной локации. В большинстве MUD предусмотрена и команда **tell**, которая несколько убавляет реалистичность виртуального мира, однако дает связаться двум игрокам напрямую, независимо от того, где они в данный момент находятся. Ее синтаксис:

tell <персонаж> <фраза>.

Без этой команды в негусто заселенном MUD можно запросто потеряться.

Для связи с имплементаторами (*imps*), богами (*gods*), волшебниками (*wizards*) существуют специальные каналы. Чаще всего воспользоваться ими можно с помощью команд **pray** или **ask**. Кроме того, MUD, как правило, располагают большим количеством дополнительных каналов для разговоров на специфические темы. Они связаны с командами **chat**, **gossip**, **ooc**, **irl** и так далее.

Другие важные команды, которые вам предстоит освоить, включают **who**, **get**, **put**, **drop**, **eat**, **drink**. С ними вы разберетесь самостоятельно, прочитав соответствующие статьи в *help*. В общей сложности средний MUD включает около 200 различных команд и их вариаций. Так что готовьтесь.

Опыт приходит со временем, поэтому не пугайтесь, что не все идет гладко, что вы вынуждены терять часы, читая *help*. Все начинали так же. Так что большинство персонажей с удовольствием поможет, если вы попросите их об этом.

Ранняя история MUD

Историю MUD принято начинать с 1979 года, когда был создан первый MUD. Это случилось в университете города Эссекс, и главным виновником события считается Рой Трабшоу. Весной 1979 года на языке MACRO-10 он написал многопользовательскую программу для компьютера DEC KL-10, в которой пользователи могли перемещаться по нескольким взаимосвязанным локациям и общаться между собой. На этой стадии программа еще не имела названия, и только следующая версия, родившаяся чуть позже и бывшая гораздо более изощренной, получила имя MUD (*Multi-User Dungeon*).

В ней база данных игры хранилась в отдельном файле и могла модифицироваться даже во время сеанса. Это добавляло гибкости программе, но порождало массу неудобств. Пользователи приписывали локации, мало согласующиеся друг с другом, добавляли новые команды, которые так упрощали жизнь в MUD, что дух адвентюры совершенно исчезал.

Так как описания предметов занимали слишком много места, а оперативная память, которой мог распоряжаться MUD, была ограничена всего 50 Кб, Рой отбросил всю лирику, оставив лишь сухие определения. В программе отсутствовала система подсчета очков, не было управляемых компьютером персонажей, контейнеров (например сумок и рюкзаков), а также имелся ряд нелогичных ситуаций. Например, когда в темной комнате одновременно находились двое играющих, один с факелом, а другой — без, последний все равно ничего не мог видеть. Позднее, к Пасхе 1980 года, Рой переписал программу на языке BCPL, породив то, что позднее стали называть «оригинальный MUD».

Когда Рой покинул университет, работу над MUD продолжил Ричард Бартл, долгое время бывший его помощником. Роя при написании игры больше всего интересовали два аспекта: программирование многопользовательской игры и создание интерпретатора языка описания базы данных. Ричард же отвечал за дизайн локаций, головоломок и тому подобное. В своих воспоминаниях Ричард писал: «Язык описания базы данных, сочиненный Роем, был недостаточно продуман, поэтому мне приходилось изощряться, чтобы написать то, что хотелось. Это связано, во-первых, с тем, что Рой совершенно не был знаком с придумыванием игр, а во-вторых, с тем, что в оригинальном MUD доминировал не игровой, а многопользовательский аспект».

После ухода товарища из университета Ричард превратил MUD в полноценную виртуальную реальность, населив персонажами и приблизив правила поведения в ней к законам реальной жизни. У игрока появилась цель — набирать очки и повышать свой ранг (высшим считался *Wizard*), приобретая с каждой победой все больше власти и все больше возможностей.

Сначала MUD покорил Великобританию. Уже вскоре после рождения он оказался до предела наполнен желающими «жить» в новой реальности. Ранние

утренние часы, когда администрация университета разрешала запускать MUD, стали одними из самых «горячих» часов на JANET (Академическая сеть Великобритании). Весной 1980 года Эссекский университет получил выход в сеть ArpaNet, и почти сразу же в MUD появились игроки из-за океана. Виртуальный мир начал завоевывать всемирную популярность.

Оригинальный MUD недолго оставался единственной игрой своего рода. Сам Бартл на основе созданной им библиотеки файлов написал совершенно новую игру — **Valley**. Потом за дело взялись студенты университета, и одна за другой появились: **Rock** (по мотивам телесериала *Fragile Rock*), **BLUD** (очень кровавая игрушка), **UNI** (имитатор самого университета) и **MIST** (продержался в рабочем состоянии более 10 лет).

После того как Ричард покинул университет, оригинальный MUD еще два-три года там оставался, но затем автор вернулся, предъявил права на программу и забрал ее с собой. Свое решение он объяснил тем, что последователи исказили первоначальный замысел игры, насытив ее слишком «взрослыми» мотивами. Через некоторое время «Оригинальный MUD» появился в американской коммерческой сети CompuServe под именем **British Legends**. Там его можно застать и поныне.

Соперником MUD за право называться первой многопользовательской сетевой игрой является программа **Milieu**, написанная для CDC Cyber, принадлежавшей Миннесотскому Образовательному Компьютерному Центру. Студенты штата, имея бесплатный доступ к вычислительным мощностям компьютера, вместо предусмотренных учебной программой упражнений создавали игру. Когда они запустили первую законченную версию **Milieu**, неизвестно. Многие американские исследователи полагают, что это произошло раньше, чем стал функционировать MUD Роя и Ричарда.

Позже Алан Кляйтц переписал код с Паскаля на СИ и перенес игру на IBM PC XT с многозадачной операционной системой QNX. Он создал компанию GamBits, присоединил к компьютеру шестнадцать модемов и начал продавать машинное время. Игра теперь называлась **The Scepter of Goth**, или **The Scepter & the Phoenix**, или просто **Scepter** и стала общедоступной.

Компания GamBits предоставляла пользователям электронную доску объявлений, электронную почту, несколько других игр, но главным сокровищем, которым она располагала, являлся **Scepter**. Игра была построена на основе системы правил, подобной AD&D: при формировании героя для него выбирался класс, затем он наделялся способностями. Высшую ступеньку в иерархии игроков занимал *Dungeon Master* (*DM*), во многом подобный волшебнику из MUD. Однако *DM* имел больше прав и возможностей. Он мог создавать, модифицировать и удалять локации, монстров, объекты и игроков прямо во время игры, используя встроенный редактор. Ранг *DM* не зарабатывался выполнением определенного количества заданий. Он давался администраторами **Scepter** наиболее выдающимся личностям.

После нескольких лет успешной эксплуатации игры GamBits продала все программное обеспечение Interplay, фирме из Вирджинии. Вскоре у Interplay начались неприятности с уплатой налогов. Некоторые руководители компании попали в тюрьму, и фирма прекратила свое существование. Игра **Scepter** была продана одному из кредиторов исчезнувшей компании. Дальнейшая судьба кода этой игры неизвестна.

MUD повезло, а **Scepter** — нет, однако мы о них знаем и помним. А сколько было проектов, так и не вышедших за стены отдельно взятых лабораторий? Ходят слухи о существовании многопользовательского варианта игры **Zork**, об игре **MUNDI**, написанной студентами университета в Уорвике. В любом случае наследники MUD, получившие в память о предке его имя, имеют не единственного отца. Опыт всех многопользовательских игр — виртуальных миров прошлого — аккумулируется в современных MUD.

Мотивы виртуальных миров

Кроме программного кода (*code base*), во многом определяющего лицо MUD, важна и предыстория, которой создатели снабдили свое детище. Стандартные *Merc*, *ROM*, *Diku* MUD с приевшейся преамбулой о Добре и Зле, которые сражаются за власть над миром, не производят такого впечатления, как миры, имеющие глубокую интригу и вековую историю.

Последние значительно привлекательнее и «играбельнее». Надо заметить, что сочинить оригинальный мир непросто, а донести его вкус, дух, экзотику практически невозможно, если ограничиваться небольшой новеллой, доступной для прочтения по команде **help story** (это наиболее частый вариант, хотя существуют и другие способы). Гораздо выигрышнее выглядят MUD, располагающие собственными WWW-страницами, снабженными красочными описаниями с картинками и картами.

Однако тут возникает проблема другого характера. Человек хочет скорее окунуться в новую реальность, а ему предлагают потратить долгие часы на изучение предыстории виртуального мира. Не все способны устоять перед искушением без подготовки нырнуть в MUD. Что делать таким людям? Ответ найден давно — искать свое место в мире, созданном по мотивам хорошо известного произведения.

Выгоды такого подхода налицо. Вы уже знакомы с географией, законами, расами мира. Вы без труда ориентируетесь при создании своего персонажа. Вы намного быстрее сможете вжиться в выбранную роль.

Не все популярные произведения представлены в виде MUD. Однако и того, что есть сегодня, достаточно, чтобы удовлетворить среднестатистического поклонника научной фантастики (*Science Fiction*) или фэнтэзи (*Fantasy*). Большая часть миров использует фэнтэзийный антураж. Для любителей жанра меча и магии выбор необычайно широк — от классического Толкиена до

новомодного Джордана. Те, кто предпочитает бластеры и звездолеты, могут удовлетвориться вселенными сериалов *Star Wars* и *Star Trek*.

Миры Толкиена

Джон Рональд Руэл Толкиен — это, пожалуй, самый известный любителям фэнтэзи писатель. Его популярность, несомненно, сказалась на количестве MUD, созданных по мотивам его произведений. Всего таковых не меньше восьми, хотя, может быть, существуют и другие, менее доступные.

Только один из толкиеновских виртуальных миров относится к социальному типу и ставит во главу общение, а не схватки и войны. Это **Beleriand MUSH** (belmush.troja.mff.cuni.cz 4739 [193.84.88.1]), основанный на легендах книги «Сильмариллион». Действие разворачивается в 450-е годы первой эры Средиземья.

Все боевые Толкиен-MUD в качестве *code base* используют либо *Diku*, либо *LP MUD* в различных вариациях. Из *Diku*-подобных миров известны **Ainurs Song** (konsonant.isp.his.se 4000 [193.10.182.141]), **LordMUD** (lord.dmv.com 4000 [206.25.190.12]) и **MUME** (b65201.student.cwru.edu 4242).

Первые два из них появились совсем недавно и в настоящее время находятся в стадии становления. Оба основаны на коде *Circle*.

MUME известен уже очень хорошо и отмечен званием лучшего MUD сентября 1995 года журналом «Internet and Comms Today». Время действия в мире *MUME* создатели определяют как третью эру Средиземья, период до начала книги «Хоббит».

Среди LP MUD можно выделить следующие миры, имеющие толкиеновскую тематику: **ATLAS** (csiway.com 4040 [206.171.108.193]), **Deeper Trouble** (sunsite.auc.dk 4242 [130.225.51.30]), **Isengard** (mordor.bio.uci.edu 4040 [128.200.21.105]), **The Two Towers** (towers.angband.com 9999 [199.1.22.173]).

Миры *ATLAS* и *Isengard* написаны с использованием библиотеки *Mordor 3.0*. Это делает их схожими, хотя первый несколько ближе к книгам, а второй имеет ряд оригинальных зон, не имеющих отношения к Толкиену.

Deeper Trouble впервые появился в сети в сентябре 1990 года. Это старейший из ныне функционирующих Толкиен-MUD. Он хорошо передает географию Средиземья, а по части различных возможностей (гильдии, торговля и т. п.) оставляет далеко позади многие MUD в целом.

Однако лучшим, возможно, все же следует назвать *The Two Towers*. Здесь мир Средиземья предстает именно таким, каков он у Толкиена. Создатели досконально изучили книгу «Властелин колец» и построили красочную, огромную (свыше 16 тыс. локаций) виртуальную реальность, населенную персонажами книги. Следует отметить, что существует гораздо большее число MUD, где употребляются отдельные элементы из книг Толкиена. Названия зон, рас, NPC часто заимствуются из классики фэнтэзи.

Миры Джордана

Единственный автор, чья популярность в MUD выше, чем у Толкиена, — Роберт Джордан. Его грандиозная эпопея «Колесо Времени» («Wheel of Time») стала основой для четырнадцати виртуальных миров.

Самым сложным и колоритным из них является социальный **Tales of Taveren MUSH (ToT)** (trouble.ccs.yorku.ca 4201 [130.63.166.43]). Чтобы получить в нем персонажа, сначала нужно направить администраторам заявку, в которой высказать пожелания относительно своего будущего альтер-эго. После проверки вас одобрят или в чем-нибудь поправят. Благодаря такому подходу *ToT* всегда остается хорошо сбалансированным.

Боевые Джордан-MUD очень разнообразны. Подавляющее большинство — это наследники старого доброго *Diku*, что накладывает на них определенный отпечаток. Лучшими являются три: **Moment in Tyme** (tyme.envy.com 6969 [207.105.6.129]), **Weave** (weave.mdn.com 6060 [199.89.235.49]) и **Web of Destiny** (www.diracware.com 9000 [38.225.157.2]), наиболее глубоко модифицировавшие исходный код стандартной библиотеки.

Первый из них стремится к строгой ролевой мотивации всех поступков персонажей. Поэтому он прежде всего известен своими ограничениями на постороннюю (*out of character*) болтовню и *pk (player killing)*. Кроме того, он располагает уникальными системами заклинаний и боевых навыков. Количество гильдий в нем — 19.

Weave выделяется оригинальной системой ведения боя, уникальными талантами и силами, получаемыми персонажами случайным образом. Для тех, кто любит прорубать дорогу через полчища монстров, не брезгуя время от времени скрестить мечи с ближним своим, — это идеальное место. Action и еще раз action!

Web of Destiny является универсальным Джордан-MUD. Здесь есть все: и *RP*, и *hack-an-slash*, и каналы, на которых можно просто поболтать о жизни. Очень интересная и изящная система создания нового персонажа делает этот MUD истинной жемчужиной для любителей RPG. Количество гильдий — 32.

Другие Джордан-DikuMUD:

Age of Chaos (winds.pandapub.com 4000 [205.177.91.19]);
Age of Legends (129.2.154.11 7474);
The Creator's Shadow (tcs.crystalball.com 4000 [207.211.44.75]);
Dragon's Fang (sunws8.te.hik.se 4000 [194.47.164.243]);
The Fires of Heaven (heaven.idmp.com 4000 [208.199.216.228]);
The Great Hunt (wheel.imaginary.com 4000 [152.11.5.110]);
Sanctuary (pauli.sos.clarkson.edu 9000);
Shattered Dreams (hub.eden.com 7272 [199.171.21.21]).

Из MUD, использующих другие *code base*, наиболее продвинутым в плане следования Джордану является **Callandor** (Callandor.org 5317), а наиболее

оригинальным — **Emerald** (hemlock.unl.edu 5000 [129.93.12.61]). Последний имеет очень интересную систему ведения боя (здесь вас могут не только убить, но и покалечить, например, отсечь конечности), родовые кланы, называемые здесь домами, секретные гильдии с десятками секретных трюков и многое другое. Лишь одно может отпугнуть от этого красочного мира — обычно он негусто заселен персонажами, в среднем 5—7 персон, включая вас.

Другие фэнтэзи-миры

Миры на основах других классических произведений жанра фэнтэзи имеют тенденцию к социальной ориентации. Существует целый ряд MUSH, которые воплощают кибернетические аналоги широко известных вселенных.

Amber MUSH (muds.okstate.edu 5150 [139.78.113.1]), представляет мир «Хроник Эмбера» («Chronicles of Amber») Роджера Желязны.

Следующие MUD представляют планету Перн из известного сериала Энн МакКефри «Dragonriders of Pern»:

Belior Rising (belior.neca.com 4301 [205.246.42.23]);
PernWorld (pernworld.otterspace.com 2222 [198.182.207.40]);
Under Dragons Wings (haven.idyllmtn.com 8888 [206.16.238.104]);
Virtua Pern (mycle.resnet.ubc.ca 9999 [142.103.37.38]).

Rift MUSH (pug.7thlevel.com 4201 [38.247.71.228]) представляет самый популярный в настоящее время в США мир Войны Распада («RiftWar Saga»), созданный Р. Фейстом.

В отличие от перечисленных выше мир Белгариада (*Belgariad*) (автор книг о нем — Д.Эддингс) представлен двумя боевыми *DikuMUD*:

Belgariad (freud.et.tudelft.nl 1234 [130.161.36.48]) — достаточно глубоко продвинутый мир с 17 расами и 16 классами;

Prophecy (mud.prophecy.lu 4000 [194.154.192.125]) — совсем еще молодой, но многообещающий MUD.

Миры «Star Wars» и «Star Trek»

Несомненно популярна в сетях тема «Звездных войн» («Star Wars») и «Звездного пути» («Star Trek»). Для нефэнтэзи-MUD они — самая распространенная основа. Большинство таких миров построено на социальных *code base* с изощренной системой ведения космических сражений.

The Clone Wars MUSH (mush.ddv.com 8822 [38.252.254.11]) представляет эру «Звездных войн», известную как Война Клонов.

Deep Space MUSE (dsmuse.binghamton.edu 1701 [128.226.1.75]) воплощает мир сериалов «Звездный путь»: «Новое поколение» и «Глубокий космос».

HoloMOO (holomoo.greenwing.com 1701 [204.107.81.130]) — «звезднопутевой» MUD со строгими правилами относительно ролевых аспектов.

SpaceMUSH (lucky.umd.edu 6666 [128.8.198.34]) представляет галактику «Star Trek» после первого контакта людей с инопланетянами и имеет очень сильную и интересную систему ведения космических сражений.

Strange New Worlds Trek MUSH (tsb.weschke.com 4201 [204.91.224.2]) — представляет период истории между сериями «Звездный путь» и «Звездный путь: Следующее поколение».

TOS TrekMUSE (tos.tos.net 1701) — мир «Звездного пути» с очень развитой системой космических сообщений и экономики.

TrekMUSE (trekmuse.org 1701) написан по мотивам сериала «Звездный путь: Следующее поколение».

Тема **Audacter Ire** (aptlabta.wpi.edu 2194 [130.215.48.117]) — «Звездный путь», использующий оригинальную кодовую основу *DarkZone*, что делает этот MUD чрезвычайно необычным.

Jedi MUD (jedimud.com 4000 [205.252.71.59]) — это боевой MUD, в котором следует отметить глубоко продуманное воплощение «Звездных войн» на основе кодовой базы *Circle.*

KoBra (kobra.et.tudelft.nl 23 [130.161.38.161]) — LP-мир с пятилетним стажем и очень развитой географией вселенной «Звездных войн».

Смешанные миры

Существует ряд виртуальных миров, заимствовавших антураж у нескольких первоисточников.

Necrotelicomnicon (mudhole.ehche.ac.uk 8888 [193.62.8.220]) — зубодробительный *DikuMUD* с пейзажами и расами из «Звездных войн» и «Чужих». Примечательной чертой данного MUD является его 1000-уровневая (!!!) система воспитания персонажа. Забавно иметь героя 830-го уровня.

Mayhem (wiley.cs.wmich.edu 3333 [141.218.40.187]) — мир, основанный на «Звездных войнах» плюс «Копье дракона» плюс «Колесо времени» и еще много плюсов и ориентированный на непрерывные схватки между персонажами. Это один из немногих MUD с практически неограниченным фактором *pk (player killing).*

Интересующихся, что выйдет, если скрестить вселенные «Звездных войн», «Звездного пути» и Пернского цикла, ждет **NexusMOO** (nexus.tcp.com 2222 [206.40.34.130]).

А тем, кому хочется развеять тоску в боевом *CircleMUD* по мотивам «Звездных войн» и «Путей...» с элементами «Бегущего по лезвию бритвы», рекомендуем обязательно создать персонажа в **Wormhole** (moo.innotts.co.uk 3000 [194.176.128.30]).

MUD-клиенты

Зачем нужна программа-клиент?

Выше уже упоминалось, что для связи с этими MUD-играми желательны специальные клиент-программы. Почему же обычных средств недостаточно?

Дело в том, что большинство MUD использует одну из самых старых услуг в Internet под названием *Telnet*. Это так называемый «удаленный доступ»: вас соединяют с находящимся хоть на краю света компьютером, но создается ощущение, что вы работаете прямо за его терминалом. По такому принципу построен, например, доступ к каталогам ряда крупных библиотек (скажем, Национальной библиотеки в Париже).

Таким образом, привычных Web-страниц здесь нет. Для использования Telnet нужна специальная программа, которую многие просмотрщики могут запускать автоматически при попытке подсоединиться к узлу Telnet (если вы, конечно, предварительно указали, где именно эту программу искать). Для Windows такой программой может быть, скажем, **EWAN Telnet** — вполне приличное приложение, которое можно найти, например, на:

http://www.q-net.net.au/software/software.html.

Общий принцип работы всех клиентов Telnet следующий: вы указываете программе имя удаленного узла, соединяетесь с ним, и после этого все, что вводится с клавиатуры, посылается на узел, а вам возвращаются ответы. Сервис, предоставляемый подобными программами, минимален: все, что от них требуется, — это хранить адресную книгу со списком наиболее часто посещаемых узлов.

Однако, подсоединившись к MUD с помощью *EWAN Telnet*, вы быстро выясните, что игра вместо удовольствия превращается в муку.

Во-первых, вы не успеваете проследить за происходящим: экран быстро прокручивается перед глазами, поскольку все время поступает новая информация: кто-то вошел, кто-то вышел, кто-то что-то сказал и т. д.

Во-вторых, вскоре у вас возникнет желание автоматизировать ряд действий, подобно написанию макроса в текстовом процессоре. Ведь в самом деле занудно каждый раз, когда, например, хотите пойти на север, писать: «Go north».

В-третьих, есть ряд правил этикета, соблюдение которых необходимо, но, по сути дела, не требует вашего вмешательства. Например, вас будут часто спрашивать, кто вы. Как было бы удобно, если бы программа, не дергая вас по пустякам, сама отвечала любопытным что-нибудь вроде: «Кайрон ден Бинди, третий посвященный Внутреннего круга великого и единственно истинного господа нашего Ауринтия»! Глядишь, других вопросов и не было бы.

Нет сомнения, что, как только потребности, возникшие во-первых, во-вторых и в-третьих, будут удовлетворены, у вас появится множество других идей, происходящих из стремления сосредоточиться на игре.

Что умеют MUD-клиенты?

Видимо, так и появились MUD-клиенты — специальные программы для игроков, позволяющие тем или иным образом фильтровать поступающую информацию и облегчать ввод необходимых данных.

В зависимости от предоставляемых возможностей варьируется их размер, что может оказаться важным: подходящий клиент, скорее всего, придется скачивать по сети. Далеко не все клиенты корректно работают со всеми MUD, и, чем проще клиент, тем больше шансов на успешную совместимость. В принципе, прежде чем использовать конкретную программу, можете поинтересоваться у администраторов приглянувшейся игры, можно ли это делать. Заодно прослывете вежливым человеком.

Перечислить все возможности MUD-клиентов невозможно. Они во многом зависят от фантазии разработчиков. Однако есть несколько основных стандартных «умений».

Итак, MUD-клиент может уметь:

- присоединяться к одному или нескольким серверам и восстанавливать утраченное соединение;
- воспринимать нажатия на определенные клавиши на клавиатуре (или определенные кнопки на экране) как указание, что игрок хочет двигаться в соответствующем направлении;
- «замораживать» экран, чтобы вы спокойно ознакомились с полученной информацией (при этом, разумеется, все поступившее после «заморозки» не исчезает, а накапливается в буфере);
- понимать сокращенные команды, вводимые с клавиатуры;
- понимать сокращенные команды с параметрами;
- запоминать путь к определенным локациям, чтобы впоследствии вы могли его повторить в быстром темпе;
- реагировать на определенную информацию от сервера заданным образом. Скажем, если игра сообщит вам, что вы голодны, соответствующий триггер немедленно активизирует команду **eat**;
- хранить созданные макросы, позволяющие присвоить команду одной из клавиш;
- использовать выделение шрифтом и/или цветом для некоторых категорий информации: например, вводимый с клавиатуры текст будет черным, слова других игроков — красными, а комментарии самой MUD — зелеными;
- сохранять тест с экрана в отдельный файл.

Где найти MUD-клиент?

Предполагая, что наши читатели работают под Windows, приведем список нескольких программ с кратким описанием их основных возможностей и указанием на серверы, откуда их можно получить. Если не отмечено, что программа требует Windows 95, значит, что Windows 3.1x ее тоже устроит.

1. VWMUD

Позволяет использовать цвета, триггеры и макросы.

http://www.computek.net/public/vaughan
papa.indstate.edu:/winsock-l/mud
ftp.microserve.com:/pub/msdos/winsock

2. WinWorld

Автоматически подключается к серверам, позволяет играть в несколько MUD одновременно, хранит список введенных команд, сохраняет текст с экрана в файл. Очень прост в использовании.

ftp.mgl.ca:/pub/winworld
papa.indstate.edu:/winsock-l/mud

3. MUTT

Имеет триггеры, макросы, позволяет играть в несколько MUD одновременно.

ftp.graphcomp.com:/msw/mutt
papa.indstate.edu:/winsock-l/mud

4. MUDWin

Хранит список введенных команд, имеет простые макросы.

ftp.microserve.com:/pub/msdos/winsock
papa.indstate.edu:/winsock-l/mud

5. MUDSock

Совместим со многими *TinyMUCK*, но должен работать и с остальными MUD.

wings.network.com:/pub/mosaic/
http://www.umn.edu/nlhome/m279/fayxx001

6. Pueblo

Требует Windows 95 или Windows NT. Полная поддержка интерактивного гипертекста, цветов, 3D-графики, 2D-графики, аудио. Содержит полный список ведущихся в настоящее время MUD. Автоматически подключается к серве-

рам, позволяет играть в несколько MUD одновременно, хранит список введенных команд, сохраняет текст с экрана в файл, имеет простые макросы.

http://www.chaco.com/pueblo/

7. zMUD

Требует Windows 95. Позволяет использовать макросы, триггеры, цвета, шрифты, играть в несколько MUD одновременно, автоматически подключается к серверам, хранит список введенных команд. Содержит полный список ведущихся в настоящее время MUD.

http://www.trail.com/~zugg/zmud.html

8. AvPlay

Разработан для DikuMUD *Avalon*, но должен работать с большинством прочих MUD. Имеет макросы, триггеры, цвета, хранит список введенных команд.

ftp.avalon.co.uk:/AvPlay_Windows/

9. GMUD

«Стандартный» клиент. Имеет макросы, триггеры, позволяет играть в несколько MUD одновременно.

papa.indstate.edu:/winsock-l/mud

10. VTW

Базируется на VT 2.15 для UNIX. При использовании под Windows 3.1 или 3.11 требуется Win32s.

http://ezlink.com/~tekhedd

11. MUSHClient

При использовании под Windows 3.1 или 3.11 требуется Win32s. Разработан для *TinyMUSH*, но должен работать с большинством MUD. Автоматически подключается к серверам, позволяет играть в несколько MUD одновременно, хранит список введенных команд, имеет макросы и триггеры.

connexus.apana.org.au:/pub/pennmush
pennmush.tinymush.org:/pub/PennMUSH/Win32Binaries

12. Phoca

Если не покупать коммерческую версию, является одной из самых простеньких программ.

ftp.phocat.com:/pub/phoca
http://www.phocat.com/phoca/phoca.html

13. SimpleMU

Разработан для *TinyMUSH*. Позволяет использовать макросы, триггеры, цвета, играть в несколько MUD одновременно, не выходя из игры, получать в режиме on-line электронную почту; автоматически подключается к серверам, хранит список введенных команд.

http://www.rahul.net/galen/simple.html

Дополнительно учтите, что *Pueblo* имеет огромный размер и его перекачивание отнимает массу времени. *zMUD* очень изящен и привлекателен, но работает не со всеми играми. У *MUSHClient* та же проблема, и к тому же он не так умен, как хотелось бы. *WinWorld* крайне неприхотлив, но, увы, за это приходится платить отсутствием многих и многих возможностей.

Как разговаривают в MUD

Если бы MUD были заселены лишь управляемыми компьютером NPC и ваш герой был бы единственной инкарнацией реального человека, стали бы такие виртуальные миры популярны? Вряд ли. Львиная доля привлекательности MUD заключается в том, что в них живой интеллект сталкивается с другим живым интеллектом. За поступками Бертрана, темного эльфа, скрывается не робот, а вполне реальная личность. Людям свойственно общаться друг с другом, обсуждать, спорить, делиться новостями. Персонажи в MUD делают то же самое. Они живут в виртуальном мире, и все, что мы можем позволить себе в реальной жизни, они имеют в киберпространстве. Однако то, что общение идет через экран дисплея, накладывает на речь обитателей MUD значительный отпечаток.

Прежде всего, в MUD разговаривают по-английски. Почти всегда. Редко встречаются миры, где общепринятый язык, скажем, немецкий или польский (поверьте, есть и такие!). Даже если MUD-хост расположен в Германии или Финляндии, по умолчанию считается, что все в нем будут общаться на английском.

В чем причина? В первую очередь в том, что виртуальный мир не имеет границ, а следовательно, в нем может побывать представитель любой национальности. Языком интернационального общения уже давно стал английский, он же зарекомендовал себя и как язык киберпространства. Во-вторых, первые MUD появились в США и Великобритании и, как вы можете догадаться, их писали с расчетом на англоязычную публику. Все последующие разработки в этой области не касались проблемы употребления национальных алфавитов. Поэтому, чтобы создать виртуальный мир, поддерживающий кириллицу, имплементатору придется чуть ли не «с нуля» писать код MUD. Вывод простой: прежде чем искать себе место в виртуальном мире, учите английский. Произношение не имеет значения.

Если вы понимаете по-английски, то смысл команд **Say**, **Shout**, **Yell**, **Gossip** для вас прозрачен. И все же некоторые детали требуют пояснения. Во-первых, учтите, что каждая команда, отправляющая в MUD строку текста (*message*), имеет свой собственный канал (*channel*). Этот канал может быть слышим либо всеми персонажами, находящимися в данный момент в MUD, либо некоторой их частью. Кто слышит ваше сообщение, а кто глух к нему, определяется типом команды и положением выключателя канала у конкретного героя.

Выключателем располагают не все каналы. Скажем, отключиться от канала *Chat* в большинстве *AberMUD* можно командой **nochat**. После подачи **nochat** вы не будете получать сообщений, передаваемых командой **chat**.

Отключиться от канала *Say* простой смертный не может. Однако правилами определено, что зона слышимости *Say* — одна локация. Чтобы не получать сообщений по этому каналу, достаточно выйти в соседнюю комнату. Вообще, чтобы лучше ознакомиться с тем, по каким каналам вы можете общаться, прочитайте *help* своего MUD.

Второй нюанс, связанный с употреблением команд разговора, заключается в том, что отвечать следует по тому же каналу, по которому пришел вопрос. Так, если разговор идет по *Say*, то не стоит сбиваться на *Gtell* (команда *DikuMUD*, посылающая сообщение членам вашего отряда), даже если весь отряд находится в одной локации. Кто-то может не понять, к чему относится ваша реплика, и пойдут всякие вопросы.

Еще хуже, если с вами разговаривают по *Tell* (личный канал, слышимый только двум сторонам), а вы вдруг перешли на *Say*. Некоторые беседы должны проходить тет-а-тет.

Третий момент, на котором хотелось бы заострить внимание, это тематика ваших MUD-разговоров. Дело в том, что MUD — виртуальный мир, где вы играете роль, определенную вами и игровыми обстоятельствами. Одновременно вы — нормальный человек, другие персонажи — тоже обычные люди со всех уголков Земли. У вас может быть много общего, о чем вы не против поговорить.

Таким образом, следует различать два типа разговоров: ролевых и неролевых. Первые принято обозначать аббревиатурой *IC* (*in character*), вторые — *OOC* (*out of character*). Все, что вы произносите по обычным каналам *Say*, *Tell*, *Yell* и т. п., считается ролевым разговором. Чтобы отметить, что реплика не ролевая, в ее начале или конце ставится *OOC*. Многие MUD имеют и специальные каналы для неролевого общения, например *Chat*, *Irl* или *Ooc*. Здесь все разговоры не носят ролевого характера.

Знания классического английского языка достаточно, чтобы разобраться с командами (особенно если почитать *help*) MUD, но мало, чтобы понять все, о чем болтают персонажи. Проблема в слэнге, на котором принято говорить.

Американцы очень любят экспериментировать с родным языком, особенно любят вводить в него различные сокращения. В MUD да и вообще при «онлайновом» общении американизмы нашли себе благодатную почву. Не правда ли, гораздо быстрее стукнуть *u*, чем набирать *you*, вбить *b4* чем длиннющее *before*? Сокращения коснулись и правил построения предложений. Забудьте о вспомогательных глаголах, не обращайте большого внимания на отсутствие заглавных букв и знаков препинания. Редко кто печатает реплику длиннее одной строки. Такое обычно случается на канале *IRL*, если некто начинает петь на весь MUD любимые песни. Счастье, что *IRL* легко отключается...

Кроме того, в MUD активно используются сокращения. Довольно часто вам придется видеть нечто такое: *«AFK...BRB...»*. Для непосвященных данное словосочетание — филькина грамота. Для вас же, если хотите посещать MUD регулярно, это должно стать одним из обязательных выражений. Почему? Взгляните на приведенный ниже список наиболее употребимых MUD-акронимов, и вы найдете ответ:

brb — be right back (скоро вернусь);
brt — be right there (буду, где надо);
rl — real life («невиртуальная» жизнь);
pk — player killing or player killer;
newbie — новичок;
mob — mobile (управляемый компьютером монстр);
immort — игрок, достигший игрового «бессмертия»;
imp — имплементаторы, люди, управляющие игрой;
afk — «away from the keyboard» — «не за компьютером»;
inv — inventory (инвентарь);
eq — equipment (снаряжение).

Теперь вы знаете, что каждый раз, когда требуется отлучиться от компьютера, можно сообщить друзьям, знакомым, врагам: AFK...BRB...RL. Если подобную фразу произнес член отряда, не пытайтесь продолжать с ним беседу, вас не услышат. В MUD, где разрешено *pk*, это очень важное сообщение. На AFK-персонажа нападают только извращенцы и плохо разбирающиеся в правилах виртуальной жизни. Тех и других имплементаторы преследуют и карают.

MUD: на тропе войны

...Я шел по узкой каменистой тропинке, тянувшейся вдоль склона Драконьей горы. То и дело на пути попадались твари, желавшие проверить крепость клинка, зажатого в моей руке. Я не был против: победить в пьянящей до исступления схватке не на жизнь, а на смерть — вот истинное удовольствие бытия!

...У меня кончился лечебный эликсир, восстанавливающий здоровье, и я начал истекать кровью. Мохнатый монстр тоже находился в ужасном состоянии. Мы бились из последних сил, то и дело промахиваясь и падая с ног от взаимных подножек и толчков. Я попытался разоружить противника. Безуспешно.

Еще пара точных ударов, и я буду убит. Пора бежать. Но упрямство взяло верх: «Победа или смерть!» — и бездыханное тело монстра упало на землю. Отрубленная голова покатилась вниз под гору, оставляя алый след. Я торжествовал победу!

Усталый, я присел отдохнуть. Перед следующей схваткой необходимо восстановить силы. Конечно, лучше это делать во сне, но дикая местность Драконьей горы не предрасполагает к ночлегу. Здесь запросто можно стать жертвой друзей Темного. Для большей безопасности я съел зур — пряность, позволяющую видеть тех, кто пытается подойти незамеченным. Кроме того, я глотнул желтой жидкости, купленной в «Четырех королях». Теперь я мог видеть и тех, кто мог использовать заклинание невидимости.

Драконья гора — не слишком часто посещаемое место. Конечно, это не захолустная кандорская дорога, но все же люди здесь бывают редко. Поэтому, когда я взглянул по сторонам и увидел на соседней полянке Мокшу, в голове пронеслась шальная мысль: «Надо предложить ему охотиться вместе. Вдвоем мы запросто сможем класть этих лохматых монстров пачками».

Мокша осторожно, крадучись вошел в мою локацию. Если бы не зур, то его передвижения были бы скрыты от моего взора. Я не успел улыбнуться, как Мокша нанес удар тяжелой шипастой палицей.

Что такое?! Что происходит?! Вскочив на ноги и отбиваясь от неожиданного противника, я взглянул на того, кто прервал мой мирный отдых. Троллок! Мокша был троллоком! Его уродливая морда нахально ухмылялась. Он хотел забрать мою жизнь. Он жаждал моей смерти!

Я бросился на врага. Если бы у меня оставался хоть один зулседурский гриб! Если бы я имел хоть одну склянку с лечебным эликсиром! Вместо этого я снова истекаю кровью. Я близок к смерти от руки подручного Темного. Нет! Не доставлю ему такой радости! Единственное заклинание, которым я владею, — телепортация в крепость Пограничников. Это последний шанс выжить. Если заклинание не сработает, я погиб. Несколько пассов руками и .... Я в безопасности, за крепкими стенами родной крепости. Пусть Мокша кусает локти, что упустил добычу. Но пусть не думает, что мы больше не встретимся. Высплюсь — и в путь. Я начинаю охоту на Мокшу...

Приведенный выше эпизод — вполне обыденная сцена из жизни в боевом MUD с ограниченным фактором *player killing*. На этом примере можно увидеть если не полную, то по крайней мере ясную картину того, как сражаются и побеждают в MUD.

Прежде всего о типах схваток. В описанном эпизоде вы стали свидетелем двух интенсивных сражений. На первый взгляд они идентичны. Однако это не так. Мохнатый монстр — NPC, а за именем Мокши скрывался реальный человек. Первый бой был обычным MUD-сражением, второй принято называть *player killing*. В чем коренные отличия этих схваток? Несомненно, в том, кто руко-

водит бойцами. Алгоритм компьютера по управлению определенным типом монстров, как правило, достаточно прозрачен, и после убийства десятка одинаковых NPC вы можете смело предсказывать поведение всех врагов этого класса. Предсказать же действия PC-персонажа гораздо сложнее.

Например, сражаясь с мохнатым монстром, можно быть уверенным, что он не попробует пырнуть вас отравленным кинжалом, а при битве с Мокшей такой уверенности не может быть. Pk-схватка более драматична, чем битва с монстрами. Ведь на кону стоит не только реальная жизнь обожаемого персонажа, но и его репутация!

Ход сражения одинаков для обоих типов схваток. Инициируется бой некоторой атакующей командой, чаще всего **kill** (во многих MUD допустимо сокращение **k**), или **bash**, **backstab** и т. п. Далее противники обмениваются ударами поочередно. Вот отрывок из файла-протокола, в котором представлена отдельно взятая схватка так, как она выглядит на экране компьютера. В данном случае отряд (Kemmar, Chelsea и You) сражался с троллоком (NPC).

```
[547hp 394ma 460en]
> `
Kemmar leaves south.
You follow Kemmar.
Along The Tower Wall
[Exits: north south west]
(M) Kemmar is here.
(M) A beak-faced, horned trolloc lunges at you!
Chelsea has arrived from the north.

[547hp 394ma 456en]
>
Kemmar's backstab === OBLITERATES === A beak-faced, horned trolloc!

[547hp 394ma 456en]
>
A beak-faced, horned trolloc's pierce decimates Kemmar!
Kemmar's slash >>> ANNIHILATES <<< A beak-faced, horned trolloc!
Kemmar's slash MASSACRES A beak-faced, horned trolloc!
Chelsea's stab injures A beak-faced, horned trolloc.
Chelsea's stab mauls A beak-faced, horned trolloc.
Chelsea's stab wounds A beak-faced, horned trolloc.
Your slash mauls A beak-faced, horned trolloc.
Your slash misses A beak-faced, horned trolloc.
Your slash Mutilates A beak-faced, horned trolloc!
Your cleave wounds A beak-faced, horned trolloc.
```

```
Chelsea's stab hits A beak-faced, horned trolloc.
Chelsea's stab mauls A beak-faced, horned trolloc.
Your slash MANGLES A beak-faced, horned trolloc!
Your cleave mauls A beak-faced, horned trolloc.
A beak-faced, horned trolloc looks pretty hurt.
Kemmar has a few scratches.

[547hp 394ma 438en]
>
A beak-faced, horned trolloc's pierce devastates Kemmar!
Kemmar's slash === OBLITERATES === A beak-faced, horned trolloc!
Kemmar's slash misses A beak-faced, horned trolloc.
Chelsea's stab wounds A beak-faced, horned trolloc.
Chelsea's stab wounds A beak-faced, horned trolloc.
Your slash *** DEVASTATES *** A beak-faced, horned trolloc!
A beak-faced, horned trolloc is DEAD!!
You receive 19 experience points.
A beak-faced, horned trolloc's heart is torn from his chest.
The Unnamed Gods give you 72 coppers coins for your sacrifice.
You split 72 coppers coins. Your share is 24 coins.
```

В большинстве MUD нанесение ударов «автоматизировано», никаких команд можно не подавать. Ваш персонаж будет сражаться самостоятельно, эффективно настолько, насколько позволяют его уровень и способности. Однако злоупотреблять данным удобством (особенно важным для тех, у кого плохое соединение с хостом и большие задержки) не рекомендуется.

Такой подход доставит победу только при слабом противнике. Серьезного монстра или персонажа равного уровня примитивной тактикой не возьмешь. Чтобы победить равного противника, необходимо воевать активно. Применять спецприемы: подножки (*trip*), удары щитом (*shield bash*), пинки (*kick*) и т. д. Их эффективность будет зависеть от характеристик вашего персонажа. Можно и нужно употреблять в ходе схватки различные стимуляторы. Это могут быть эликсиры, временно увеличивающие защиту (*armor class*), усиливающие удары (*hit roll*, *dam roll*), восстанавливающие здоровье (*hit points*), и многое другое. Не имея в запасе достаточного количества стимуляторов, в серьезные бои лучше не ввязываться. Ведь всякое может случиться. Иногда лучше спастись бегством.

Кстати, об отступлении. Во всех боевых MUD существует команда **flee**. Она имеет значение только во время боя и означает немедленное отступление в соседнюю локацию. В некоторых мирах **flee** требует указать направление бегства, скажем, **flee e** (бежать на восток), в других она действует без этого, отправляя вашего персонажа в случайную сторону.

Отступление можно автоматизировать, задав командой **wimpy** (в большинстве MUD) уровень здоровья, по достижении которого герой начнет предпринимать попытки убежать. Скажем, **wimpy 100** устанавливает нижнюю границу, равную *100 hit point*. Если, скажем, здоровье вашего героя упало до *96 hp*, он начнет нервничать и каждый раз, когда до него дойдет очередь наносить удар, будет пытаться рвануть в соседнюю локацию.

Ценность этой команды осознается, когда начинаются задержки и среагировать на превратности судьбы в ходе сражения невозможно просто физически. Относительно того, что вы теряете, бежав с поля сражения, каждый MUD имеет свои собственные правила. Некоторые наказывают лишением очков опыта (*experience*), в других беглец оставляет на месте боя все свое вооружение, третьи сочетают то и другое или предлагают нечто экзотическое, например сразу понижают ваш уровень!

Еще одна возможность скрыться с места боя, когда ваши дела пошли из рук вон плохо, — телепортироваться (**recall**). Эта функция есть не во всех MUD, хотя на *Diku* и его потомках очень распространена. За такое бегство карают более строго, однако оно явно предпочтительнее, когда имеешь дело с *player killing*. Монстр чаще всего не помчится за вами в соседнюю локацию, чтобы добить. Персонаж-человек сделает это обязательно.

Жизнь и смерть в MUD

...Это случилось так внезапно, что толком понять происшедшее я смог только после расспросов друзей. Огромная тень закрыла небосвод, и невероятной силы удары посыпались на мою голову. Раз, два... я не успел досчитать до трех, как мое бездыханное тело упало на землю. Дух отлетел и материализовался в новом теле у алтаря Создателя в «Четырех королях». Новая сущность была голодна, раздета и мучима жаждой. Все мое добро, одежда и деньги валялись где-то в Андорской глубинке, оставленные на разграбление хищникам и ворам...

Если вы когда-нибудь воевали в MUD, то приведенный выше эпизод, наверное, напомнит ваши собственные приключения. Смерть была смертью. Ваше старое тело умирало, а душа воплощалась в новом. Это основной принцип всех MUD.

Концепция смерти в MUD — один из тех предметов, который постоянно вызывает споры. Как приблизить сущность костлявой к реальности и в тоже время не потерять «играбельность»? Что должно случиться с персонажем, если он погиб? Чего он лишается или что приобретает? Вопросы, вопросы, вопросы...

Создателям MUD приходится на них отвечать, и каждый делает это по-своему. Некоторые обходятся тем, что лишают погибшего некоторой суммы очков опыта и, даруя новое тело, благословляют на новые подвиги (таким примитивным

решением проблемы грешат в основном *AberMUD*). Другие добавляют к смерти привкус потери любимых и привычных вещей (инвентаря, одежды, оружия). Причем чаще всего эта потеря восполнима. Достаточно за определенный промежуток времени найти свой труп и обобрать его (практически все классические потомки *DikuMUD* следуют этой практике). Кстати, неписаное правило гласит: нельзя обирать трупы персонажей, которых убили не вы. Исключение может быть сделано, если вас об этом попросил сам хозяин тела.

Получить сообщение, что ваш герой погиб, — пренеприятная вещь. Хотя последствия бывают неоднозначны. Существует ряд MUD, где смерть носит двойственный, а часто даже тройственный характер. То есть одно дело, если вас убил NPC, другое — если враждебный персонаж, третье — если вы погибли на арене во время турнира. В последнем случае герой обычно ничего не теряет, кроме престижа, и смерть в данном контексте скорее не смерть, а условное поражение в бою.

Кое-где встречается правило, согласно которому погибший герой становится своего рода духом, бродящим по мрачным реалиям потустороннего мира. Если он находит оттуда выход, то воплощается в новом теле, если нет... В принципе есть жизнь и там, тем более что погибнуть теперь невозможно. Мертвее мертвых не бывает...

В *pk*-MUD (виртуальных мирах, где разрешено убийство персонажей персонажами) в последнее время модно вводить так называемый режим **subdue**. Включив его, вы будете не убивать противников, а доводить их до бессознательного состояния — 0 hit points. В этом случае они не умирают и не терпят никаких лишений, связанных с состоянием смерти, а только вынуждены некоторое время беспомощно валяться на земле, пока их здоровье не восстановится.

Несомненно, *subdue*-режим — решение многих конфликтов в MUD. Ведь с его введением можно ослабить запреты на убийства персонажей низких уровней, на массовые казни со стороны группы озлобленных героев... Однако этот режим сводит реалистичность происходящего к минимуму. Умереть становится не то что сложно, а для опытного игрока просто невозможно. MUD с subdue-режимом начинает напоминать MUD с запрещенным *player killing*, а это не всем по вкусу.

Другая модная сейчас концепция, активно обсуждаемая любителями виртуальных миров, — перманентная смерть. Да, именно окончательная, бесповоротная смерть, в точности как в реальной жизни. Своим лозунгом приверженцы перманентной смерти выдвинули фразу: «Если ты мертв, то ты мертв». Ссылаясь на предков современных MUD, обычные ролевые игры, они утверждают, что концепцию смерти надо брать оттуда.

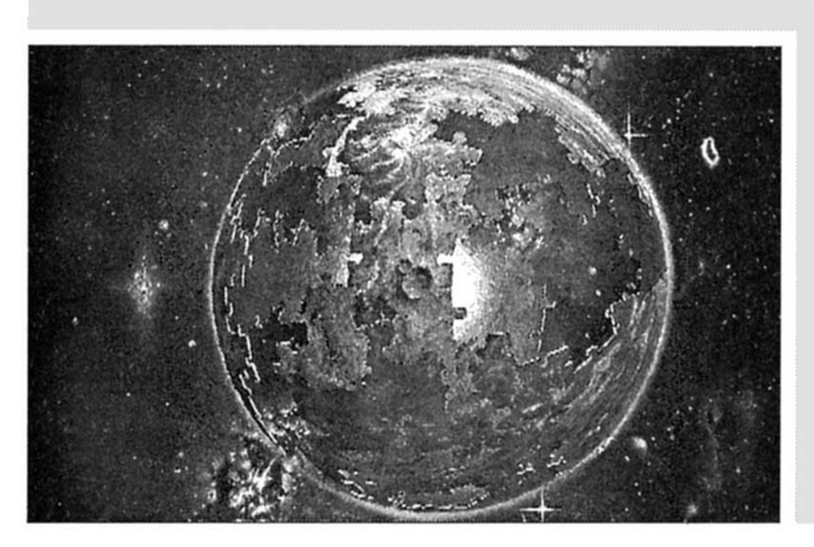
Противники такого подхода, критикуя оппонентов, приводят довод, что к MUD стандартный подход RPG неприменим хотя бы по той причине, что существует такое понятие, как *repopulation NPC*. Через определенные промежутки времени все монстры появляются снова на своих местах, несмотря на

то, что прежде они были убиты. В обычной ролевой игре такое невозможно. Поэтому, делают вывод противники перманентной смерти, персонажей надо ставить в равные условия с NPC, а для этого упрощать проблему возвращения героев к полноценной жизни. Оппоненты предлагают выход: ввести два типа монстров — Уникальных и обычных. Для того чтобы восстановить Уникального монстра, будет требоваться вмешательство имплементатора MUD. Стычки же с обычными монстрами должны рассматриваться как случайные встречи, которые есть и в обычных RPG.

Для того чтобы перманентная смерть летально не сказалась на «играбельности», адепты перманентной смерти предлагают вводить такое понятие, как *god call*. Это означает существование возможности, что смилостивившиеся боги воскресят мертвого, причем чем выше уровень играющего и больше его заслуги, тем вероятность воскрешения выше. Кроме того, если все же персонаж умрет, предлагается дать его игроку некоторое количество дополнительных очков на формирование нового героя, числящегося, скажем, родственником погибшего. В этом случае не будет обид, что стартовать приходится «с нуля». Часть накопленного капитала как бы переходит в наследство.

Споры о перманентной смерти сейчас в полном разгаре. Реальность и виртуальность демонстрируют единство и борьбу противоположностей в самой очевидной форме, когда дело касается MUD. И, пожалуй, смерть — то самое узкое место, в котором сопоставить реальную и киберпространственную жизни очень-очень сложно.

Это должен знать каждый



Решение классических головоломок в компьютерных играх



Классические головоломки во много раз старше самых древних компьютеров. Но их потому и называют классическими, что они не стареют. Регулярно выходят игры, основанные на классическом наследии, и тот, кто с этим наследием не знаком, легко может оказаться в тупике. Вооружитесь приемами и методами, описанными здесь, и многое для вас станет проще и понятней.

Слово «головоломка» в применении к компьютерным играм используется так разнообразно, что под этим может пониматься буквально все что угодно. Начнем с того, что существует целый жанр — Puzzle, в котором играющему предлагается для решения серия головоломок. Игры этого жанра носят «уровневый характер»: играющий получает для решения набор заданий-уровней, основанных на одной и той же игровой идее (чаще всего оригинальной). Головоломки-уровни имеют возрастающую сложность, так что постепенно накапливается набор приемов, подходящих для решения головоломок данной конкретной игры.

Такого рода игр накопилось немало, хотя появляются они редко. В разное время, например, вышли **Sokoban**, **Lemmings**, **PushOver**, **Stone Age**, **Rings of the Magi**, **Endorfun**, **Tracer** и так далее. Причем говорить о коммерческом успехе таких игр приходится еще реже. Последней сверхуспешной игрой этого жанра стали «Лемминги», вызвавшие к жизни массу подражаний, но сколько уже лет прошло с тех пор! Без сомнения, окупила и оправдала себя и серия **The Incredible Machine**, но и эта идея уже затерта и выдыхается.

В результате этот жанр постепенно вытесняется с рынка, и новые подобные игры чаще всего появляются как индивидуальное творчество их авторов в виде shareware- или freeware-продуктов. В связи с этим как доступ к ним, так и их перспективы оказываются очень ограниченными.

Классические головоломки в современных играх

Сказать, что головоломкам вообще скоро не найдется места в компьютерных играх, было бы большим преувеличением. Однако современные тенденции показывают постепенный отход от поиска полностью оригинальных идей для головоломок со всесторонней их разработкой и переход к созданию игр — коллекций головоломок, где их связь носит не идейный, а внешний характер — через единое игровое пространство или сюжетную линию, которая требует, чтобы все эти головоломки были решены.

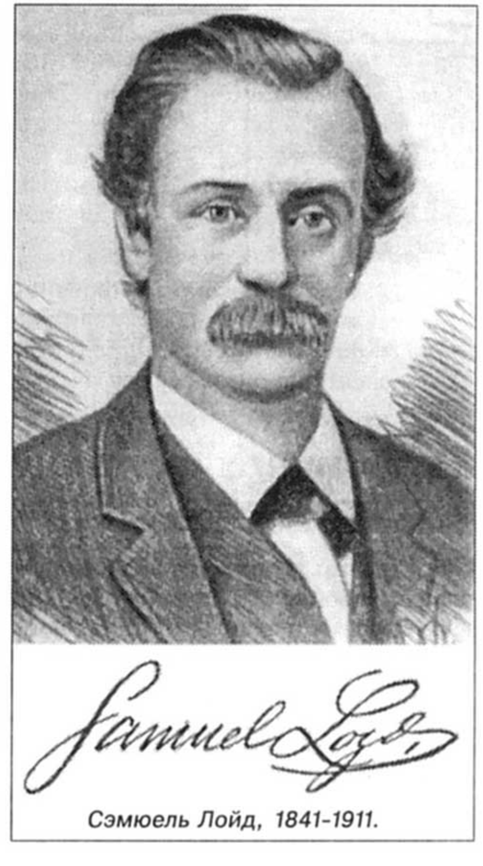
В этой области особенно плодотворно работают Trilobyte (**7th Guest**, **11th Hour**, **Clandestiny**), а также Sierra, выпустившая (и продолжающая выпускать) целую серию игр, где фигурирует Dr. Brain. Время от времени и другие фирмы выпускают подобные игры, хотя ни один из этих продуктов не прославился настолько, чтобы встать рядом с только что упомянутыми.

Многие современные игры жанра Adventure тоже вовсе не против того, чтобы включить в процесс игры головоломку-другую классического плана. Самый характерный пример — это кодовый замок, в котором набор правильной комбинации представляет собой решение головоломки. Примеров здесь просто бездна, например, эта идея многократно используется в **Lighthouse**.

Впрочем, придумать двадцать разнородных оригинальных головоломок ничуть не легче (а намного сложнее), чем двадцать уровней, основанных на одной идее. И вот тут обнаруживается, что современные компьютерные игры ведут активное заимствование из «золотого фонда классических головоломок», не гнушаясь как идеями, так и готовыми головоломками.

Классическое наследие

Что же это за золотой фонд такой и откуда он взялся? Период создания лучших известных нам сейчас головоломок относится к концу XIX — началу XX века, когда работали три гиганта в этой области — американец Лойд (Loyd), англичанин Дьюдени (Dudeney) и француз Люка (Lucas). Как ни странно, именно этим трем людям (и практически только им!) мы обязаны абсолютным большинством головоломок «математического» плана. Время, прошедшее с тех пор, превратило многие из созданных ими головоломок в «народные», так что они порой публикуются без указания имени автора или в переделанном виде: с заменой оригинальных имен персонажей или вообще с полной сменой декораций.



Сэмюель Лойд, 1841-1911.

Добавляет путаницы и тот факт, что между этими авторами происходило нечто вроде конкурентной борьбы — одна и та же головоломка иногда выпускалась ими практически в одно и то же время, так что вопрос о приоритете часто сразу становился спорным. Сейчас он и вовсе неразрешим. Кроме того, происходило и частичное заимствование. Иногда это сводилось к поиску более коротких и точных решений в созданных другими головоломках, иногда вводились дополнительные условия, полностью меняющие решение. Можно считать, что некоторые из головоломок имеют «коллективное авторство».

Достоинством этих авторов является то, что создание новой головоломки обычно не ограничивалось «математической моделью». Эти задачи предназначались для публикации в обычной, неспециализированной прессе и поэтому со-

провождались либо короткой новеллой, либо иллюстрацией, причем как новелла, так и иллюстрация могли содержать дополнительные условия (или «подсказки») в замаскированном виде.

Например, выдержавшая, пожалуй, наибольшее число компьютерных реализаций в неизменном виде головоломка «Ханойские Башни» была изобретена Люка. Он же придумал ее название и снабдил историей о находящемся в джунглях Юго-Восточной Азии затерянном храме, в котором жрецы не покладая рук перекладывают шестьдесят четыре алмазных кольца с одного золотого стержня на другой, используя третий столбик в качестве промежуточного. Когда все кольца будут переложены, наступит конец света. Читатель может сам попытаться вычислить требуемое для этого время — по крайней мере, несколько самых больших колец все еще находится на исходном стержне, даже если храм возник одновременно с Землей. Можно отметить также, что Дьюдени обобщил эту головоломку на случай большего числа столбиков (у него речь шла о круглых головках сыра, перекладываемых с одного табурета на другой).

Кстати, «современная» версия игры калах также изобретена Люка вместе с легендой о ее происхождении из пустыни Калахари, якобы давшей ей название. Эта игра в результате «затмила» аналогичные по идее игры, реально существующие у многих народов.

Некоторые общие принципы решения головоломок

К сожалению, главный общий принцип решения головоломок сводится к тому, что пригодных на все случаи жизни методов не существует. Разнообразие идей таково, что для любого универсального метода существует головоломка, которая не может быть решена с его помощью и, напротив, делает его применение особо неудобным и запутывающим.

Тем не менее негоже пытаться решать головоломки вообще не задумываясь. Большинство из них имеют «ключик», подобрав который, удается справиться с проблемой без труда. Как найти такой ключик? Здесь может помочь как опыт решения самых разных головоломок, так и простое везение.

Все же кое-какие возможности надо постоянно держать в голове.

Метод проб и ошибок

Иногда язык не поворачивается назвать этот метод «методом решения головоломок», но он порой действительно дает хорошие результаты. Суть его заключается в том, что вы фактически в случайном порядке перебираете возможные варианты действий, рассчитывая наткнуться на тот, который в итоге приведет к успеху.

Когда этот метод хорош? Во-первых, когда вы не до конца разобрались с головоломкой и вам надо «поиграть в нее», чтобы понять ее внутреннюю логику. Если при этом вы сразу наткнетесь на решение, что ж, тем лучше.

Во-вторых, когда можно надеяться, что финальный отрезок решения будет довольно очевиден. Экспериментирование с головоломкой может привести к тому, что вы в какой-то момент обнаружите прямой путь к успеху. Не важно, если вы точно не знаете, как вам это удалось. В компьютерных головоломках обычно достаточно справиться с задачей один раз и любым путем.

В-третьих, нередко «нормальный» способ решения головоломки подразумевает использование карандаша и бумаги, ведение записей и тому подобные трудоемкие операции. Куда проще сидеть у компьютера, лениво тыкать мышкой наугад и рассчитывать, что «кривая вывезет». И самое интересное, иногда действительно вывозит!

Метод полного перебора

Этот метод позволяет решить многие головоломки, особенно в тех случаях, когда по сути надо выбрать правильный ответ из ограниченного числа возможных. Такой перебор может оказаться намного более легким, чем задуманный авторами «аналитический» способ решения головоломки.

Этот метод годится и в том случае, когда у вас в любой момент есть лишь небольшое количество вариантов. В таком случае вы можете последовательно исключить все неправильные пути и двинуться в нужном направлении.

Обычно трудно определить это заранее, но если разнообразие вариантов ограничивается двумя-тремя сотнями, то головоломку вполне можно решить, перебрав их все. Если это число превосходит тысячи (тем более десятки тысяч), то полный перебор все равно может оказаться возможным, но от вас потребуется найти способ отсечения большей части вариантов без их прямой проверки.

Интересно отметить, что задачи на полный перебор хорошо решает компьютер. Однако во время игры он настолько занят демонстрацией красивых картинок, что загрузить его «дополнительной работой» вам вряд ли удастся.

Обманчивая простота, или Требуется терпение

Будьте готовы к тому, что обычно по внешнему виду головоломки практически невозможно определить, насколько сложной или простой она окажется. Иногда самые сложные на вид головоломки решаются почти мгновенно, а простейшие на первый взгляд задачи могут отнять целые часы напряженных размышлений.

Что можно тут посоветовать? Во-первых, если у вас есть доступ к нескольким головоломкам, не «зацикливайтесь» на одной из них. В конце концов, неко-

торые головоломки игры могут быть и вовсе неразрешимыми в тот момент, когда вы впервые получили к ним доступ, и только когда вы добьетесь успеха в других игровых зонах, положение изменится. Кроме того, другая головоломка может оказаться заметно проще, а пока вы ее решаете, вас могут посетить свежие мысли.

Во-вторых, мозги у человека устроены странным образом. Когда тратишь много усилий на решение одной проблемы, начинаешь сбиваться на один и тот же набор уже отвергнутых путей. Мысли блуждают по замкнутому кругу, выхода из которого не видно. В таких случаях часто может помочь перерыв. Отвлекитесь и займитесь чем-нибудь другим. Может быть, после этого вы не сможете понять, почему не решили эту головоломку мгновенно.

В-третьих, мозги работают по-разному у разных людей. То, что сложно для одного, может быть элементарно для другого, и наоборот. Обращайтесь к друзьям, знакомым, родственникам, наверняка кто-нибудь из них сможет помочь. А вы отплатите ему тем же в другой задаче. Кстати, обращаясь за подобной помощью, обычно лучше не рассказывать о своих неудачных попытках решения: свежий взгляд на проблему может дать гораздо лучшие результаты.

Компьютер — плохой помощник

Для решения головоломки очень важны подходящие инструменты. И так получается, что ничего лучшего, чем карандаш и бумага, человечество до сих пор не придумало. Когда вы встречаете головоломку в компьютерной игре, сразу хочется потыкать курсором в ее разные точки и посмотреть, не решится ли она сама собой. Как правило, этого не происходит!

Более того, в половине, а то и в большем числе случаев время, потраченное на попытку решить головоломку непосредственно с экрана, — это время, потраченное зря! Если головоломка вызывает трудности, попробуйте оторваться от компьютера, взять бумагу и карандаш и решить ее таким «устаревшим» способом. В результате вы, скорее всего, сэкономите немало времени, а компьютер понадобится только для того, чтобы ввести в него полученный на бумаге ответ.

Кстати, сложность многих головоломок кажется выше, чем на самом деле, именно потому, что компьютер «стимулирует» бездумное применение метода проб и ошибок, а он вовсе не подходит для большинства задач.

Знание — сила

Создать совершенно оригинальную головоломку — дело нелегкое и, более того, практически невозможное. Чуть ли не последней из головоломок, которая открыла совершенно новые, «нехоженые» пути, был кубик Рубика. Но и в этой области верхний слой «плодородных идей» уже выработан.

Поэтому головоломка, которая может встретиться в компьютерной игре, почти наверняка не будет полностью оригинальной. Это либо чистое повторение какой-либо классической головоломки, либо переработка или вариация. И чем лучше вы знакомы с классическим наследием в области головоломок, тем больше шансов на то, что встреченная головоломка будет в той или иной степени вам знакома.

Уровень знакомства может быть разный: головоломка вам известна досконально; головоломка, в отношении которой известен метод решения; головоломка с известными принципами решения, которые еще не воплотились в метод; головоломка, что-то смутно напоминающая и позволяющая примерно наметить зону поиска ответа. В любом случае вы будете иметь серьезное преимущество по сравнению с человеком, который вовсе не знаком с таким типом головоломок, и сможете, по крайней мере, сэкономить время.

«Неголоволомки»

Прежде чем перейти к реальным головоломкам, какие могут встретиться в компьютерной игре, остановимся на нескольких проблемах, которые могут возникнуть перед играющим, но не являются головоломками в прямом смысле этого слова. Тем не менее создатели игр активно используют такие задачи наряду с реальными головоломками, и грань, разделяющая их, узка, хотя и заметна.

Вопросы на общие знания. Если какой-нибудь персонаж просит героя принести ему из соседней комнаты саксофон, а эта комната битком забита разнообразными музыкальными инструментами, то либо вы знаете, как выглядит саксофон, и тогда у вас нет проблем, либо вы не знаете, как он выглядит, и придется действовать наугад. Логика никак не участвует в процессе решения такой задачи.

Упражнения на память. Чаще всего в играх используется один из двух классических вариантов. Либо вы должны воспроизводить все удлиняющуюся последовательность символов и/или звуков, и/или цветов, либо открывать пары символов, которые тут же закрываются снова, если открытые символы не совпадают. В обоих случаях использование карандаша и бумаги делает задачу абсолютно бессмысленной, но тем не менее такие упражнения встречаются в играх очень часто.

Загадки. Ближе всего к собственно головоломкам. Однако логика нечасто может помочь при отгадывании загадок, потому что требуется не столько сделать логический вывод, сколько воспроизвести ход мыслей автора загадки (чаще всего они также не придумываются специально, а откуда-то заимствуются). Основное, что здесь требуется, — хорошее знание английского языка; в конце концов, загадки всех народов мира имеют между собой много общего, и велики шансы на то, что в детстве вы слыхали загадку, подобную той, что встретится в игре.

Основные типы классических головоломок

Каждый из упомянутых выше гениев головоломок создавал самые разные их типы. При создании компьютерных игр авторы вынуждены вести определенный отбор, потому что далеко не все головоломки хорошо поддаются компьютерной реализации.

Математические задачи

В частности, большую группу составляют чисто математические задачи, общей чертой которых является то, что ответом на них является число или несколько чисел. Увы, такие задачи не ахти как пригодны для использования в компьютерной игре, и поэтому вы их практически не встретите.

Основной отрицательной стороной является невозможность ни под каким видом применения метода проб и ошибок, так что интерактивность игры в значительной степени теряется. В итоге вы должны прочесть задание, отойти от компьютера подальше и использовать в качестве инструмента карандаш и бумагу. После этого вы возвращаетесь к нему и вводите числовой ответ. Естественно, такой подход выглядит малопривлекательным для компьютерной игры, а другой здесь просто невозможен.

Если же говорить о таких головоломках безотносительно к компьютеру, то они весьма различны по сложности и по формулировкам. Часть из них не требует никаких специальных знаний и может быть решена мгновенно. Чаще всего в таких случаях имеется какой-то подвох, и «мгновенный» ответ окажется неверным; впрочем, получение правильного ответа не потребует особых усилий, раз уж «подводные камни» обнаружены.

Другие головоломки, несмотря на потенциальную доступность для любого человека, требуют долгих размышлений и манипуляций с цифрами. Знаний в объеме средней школы для решения достаточно, но дорога к ответу нелегка.

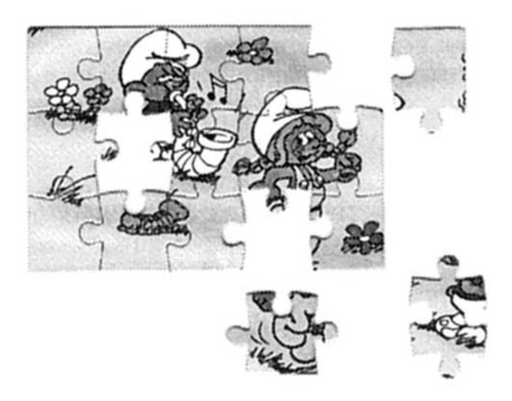
Для решения третьих необходима значительная математическая подготовка, и даже в этом случае успешное решение такой головоломки может оказаться труднодостижимым. Возможность их публикации в неспециализированном издании (тем более сто лет назад!) кажется несколько сомнительной, да и сейчас они мало кому реально по силам.

Из общего числа существующих головоломок эта группа наиболее многочисленна. Невозможность ее использования в значительной мере ограничивает выбор головоломок, которые доходят до компьютерного пользователя.

Задачи на разрезание

Это исторически сложившееся название не совсем верно — речь скорее идет о составлении фигур (или изображений) из отдельных фрагментов. Впрочем, иногда встречается и необходимость разрезания в чистом виде.

Jigsaw



Этот вариант головоломки встречается в компьютерных играх наиболее часто. Точного русского перевода этого термина не существует. Речь идет о составлении картинки из фрагментов, грубо говоря, «прямоугольной формы с хвостиками». Картинка при этом обычно занимает весь экран и неизвестна до того, как вы ее соберете. Такого рода головоломки часто встречаются и в «бумажном» варианте, и их сложность определяется исключительно количеством составных частей.

Основное отличие компьютерной версии подобной головоломки от бумажного прототипа состоит в ее значительном упрощении. Дело в том, что во всех многочисленных компьютерных вариантах нет возможности поворачивать отдельные элементы, так что они всегда ориентированы правильно.

Для решения такой головоломки проще всего начать с угловых элементов, которые элементарно обнаруживаются по отсутствию «хвостиков» и могут быть сразу же поставлены на место. Дальше начинайте собирать стороны картинки (детали, примыкающие к сторонам, также легко отличить). И наконец, затем начинайте двигаться от краев внутрь — ориентируясь на совпадение элементов картинки.

Сборка такой головоломки ни в коем случае не является легким делом, но от вас потребуется лишь терпение и внимательность.

Задачи на произвольное разрезание

Этот тип головоломок практически не встречается в компьютерных играх. Математически строго доказано, что для любых двух многоугольников равной площади один можно разрезать на такие части, из которых можно сложить другой. Это порождает огромное количество головоломок, формулируемых следующих образом: «Разрежьте фигуру X на минимальное число частей, чтобы из них можно было бы сложить фигуру Y».

Такая задача обычно не имеет очевидного решения, и в любом случае доказать оптимальность разрезания практически невозможно. Интерактивность подобных задач близка к нулю, что и объясняет их отсутствие в компьютерных играх.

Клетчатое разрезание

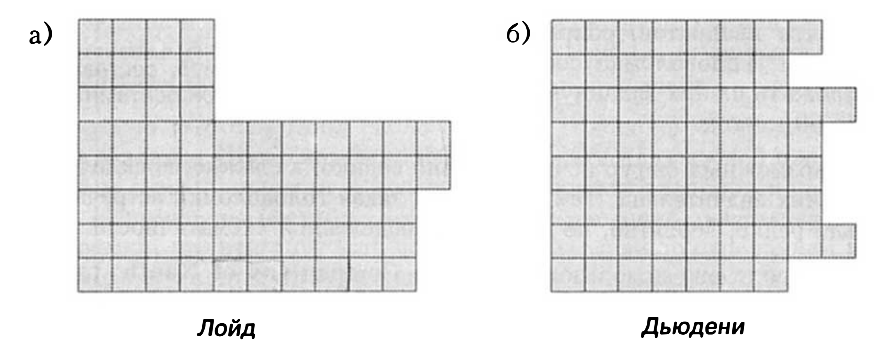
Это разновидность предыдущей задачи, когда разрезаемая фигура состоит из квадратных клеток и разрезы можно проводить только по их границам. Здесь

уже начинают просматриваться перспективы потенциальной компьютерной реализации, но надо признать, что это «поле» осталось практически непаханым. Дело в том, что если требуется разрезать «нечто» более чем на две части, то ошибка при отрезании первого фрагмента выяснится не скоро.

Так что оптимальный вариант дизайна для подобных головоломок еще не найден и примеры их реализации буквально единичны, например пирог с черепами и надгробиями в **7th Guest**. Кстати, эта головоломка имеет не единственное решение, вероятно, как раз для того, чтобы уменьшить вероятность ошибки.

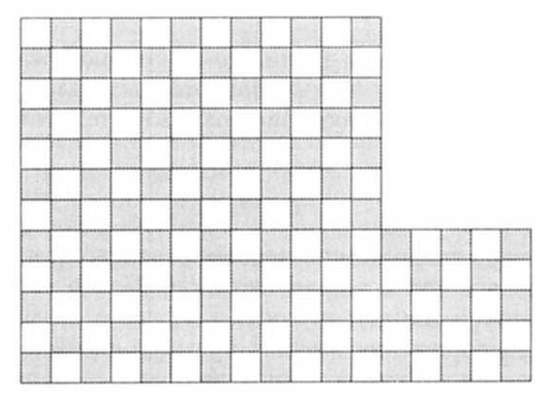
Между тем многие из подобных головоломок настолько интересны, что их стоит привести здесь: читатель, не знакомый с ними, наверняка получит удовольствие. Интересно отметить, что имеются очень интересные головоломки, связанные с разрезанием на **две** части (компьютерная реализация просто напрашивается).

1. Разрезать изображенную фигуру на две части, из которых можно составить квадрат 8×8.



Лойд ***Дьюдени***

2. Разрезать указанную фигуру на три части так, чтобы составить из нее квадрат 13×13, не нарушая клетчатого узора:



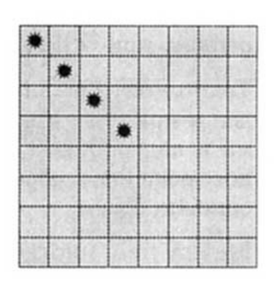
а) (Лойд) части при перестановке нельзя поворачивать;

б) (Дьюдени) самая большая часть должна иметь максимально возможную площадь.

Подпункты а) и б) имеют различные решения.



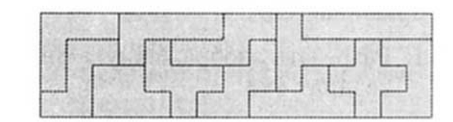
3. (Лойд) Разрезать квадрат 13×13 на минимально возможное число квадратных частей.
4. (Лойд) Разрезать шахматную доску на четыре части одинаковых размеров и формы, чтобы каждая из них содержала по одной отмеченной клетке:



Решения головоломок приведены в *Приложении*.

Пентамино и аналоги

Эта головоломка связана с составлением заданной фигуры из специальных элементов. Пентамино — это набор из двенадцати различных фигур, каждая из которых собирается из пяти квадратов, соприкасающихся сторонами. Головоломка состоит в том, чтобы сложить из них заданную фигуру площадью 60 клеток.



Прямоугольник 4×15, составленный из элементов пентамино.

Разнообразие возможных фигур исключительно велико, а сложность складывания любой из них значительна. Тем не менее и такая головоломка встречается исключительно редко, вероятно, по причине определенной схематичности.

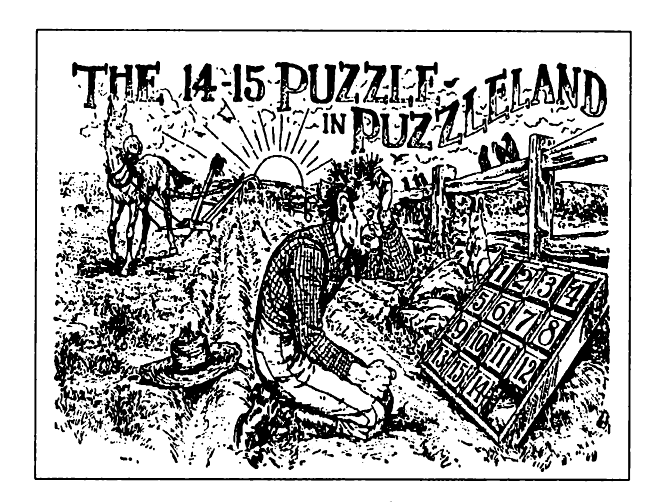
В классическом виде она использована в игре **Companions of Xanth**, где из элементов пентамино требовалось сложить прямоугольник. Значительно упрощенный вариант включен в **Clandestiny** (щит рыцаря), где допускается повторение фигур, да и площадь составляемой фигуры — лишь 45 клеток.

Головоломки с игровым полем и фишками

Эти головоломки наиболее перспективны с точки зрения компьютерной реализации, и поэтому неудивительно, что большая часть компьютерных головоломок относится к этому разряду. Впрочем, разнообразие возможностей велико и «запас классики» еще вовсе не исчерпан.

«Игра в 15» и аналоги

Эта головоломка выдержала огромное число компьютерных реализаций в той или иной форме, как самостоятельных, так и в виде части какой-либо «большой» игры. Речь идет об изобретенной Лойдом «Игре в 15», часто называемой у нас «пятнашки». В вашем распоряжении имеется прямоугольная коробочка, заполненная фишками квадратной формы и имеющая одну свободную



Этот рисунок, иллюстрирующий «прилипчивость» головоломки, создан самим Лойдом.

клетку. Допустимыми «ходами» являются перемещения фишек, примыкающих к пустому месту. Задача состоит в том, чтобы расположить их в некотором заданном порядке. Исходная версия игры предполагала (и предполагает) размещение фишек, пронумерованных от 1 до 15, в квадрате 4×4 в порядке возрастания номеров.

Интересно, что сам Лойд после создания головоломки предложил премию в 1000 долларов (тогда это были немалые деньги для разовой премии) тому, кто первым сумеет привести в правильный порядок расположение фишек, когда 15 и 14 поменяны местами. Лойд ничем не рисковал, поскольку доказал математически, что этого сделать нельзя. Это послужило основанием для отказа в выдаче ему патента на эту головоломку, но не помешало тому, что тысячи людей утверждали, что им удалось решить головоломку, но они не записали решение, а теперь никак не могут повторить его.

В современных компьютерных играх вместо пронумерованных фишек нередко используется разрезанная на части картинка, что сильно затрудняет дело, поскольку с первого, а часто и со второго взгляда непонятно, на каком же месте должен в конце концов оказаться какой квадратик. Поэтому приходится сначала выяснять, какие квадратики должны граничить между собой, а потом уже искать их место в общей картине.

Общие размеры картинки и количество входящих в нее квадратиков мало влияют на метод решения, однако минимальный размер, для которого головоломка еще представляет интерес, — это 2×3. И такая головоломка существует давно и формулируется примерно так. Семья живет в шестикомнатной квартире (2×3) и имеет следующую мебель (по одному предмету в комнате): верхний ряд — книжный шкаф, кресло, кровать; нижний ряд — гардероб, кресло, пустая комната. Комнаты настолько малы, что два предмета мебели не могут поместиться в одну и ту же. Как поменять местами книжный шкаф и гардероб, если остальная мебель должна остаться на тех же местах? Наличие двух оди-

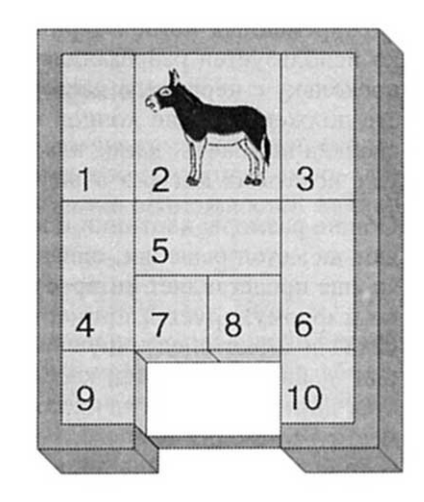
наковых кресел является важнейшим элементом данной головоломки, поскольку если читатель потратит время на ее решение, то выяснит, что в «финальной позиции» они также поменялись местами.

Трудность решения этой головоломки состоит в том, что если вы в каком-то ряду установили все фишки, кроме одной, то последнюю не удастся запихнуть на место, не трогая их. Самый эффективный способ состоит в том, чтобы собрать в любом месте игрового поля «змею», состоящую из всех фишек одного ряда в порядке возрастания. Дальше манипулируйте этой «змеей» как единым целым, то есть после того как сдвинется ее голова, вы «автоматически» перемещаете все остальные фишки, из которых она состоит. Иногда придется идти на «разрыв» змеи, если ее длина не позволяет эффективно ее передвинуть, но сразу после этого необходимо восстановить ее непрерывность. Действуя таким образом, вы подгоняете голову змеи к тому месту, где в итоге должен расположиться ее хвост, а потом постепенно освобождаете предыдущие клетки. В итоге весь ряд окажется на положенном месте.

Для классической «Игры в 15» наиболее удобный порядок действий таков. Сначала правильно установите фишки первого ряда (1,2,3,4), затем второго (5,6,7,8). После этого загоните на место фишки 9 и 13. Этим вы свели головоломку к минимальной конфигурации 2×3. Следующий шаг — поставить на место фишки 10 и 14. После этого оставшиеся фишки станут, куда положено, простым движением по кругу на оставшихся четырех полях.

Компьютерная версия задачи обычно имеет гарантированное решение, и проблем возникнуть не должно. Если же это оказалось не так, значит, головоломка не имеет решения, и скорее всего, надо перетасовать все фишки заново и начать игру сначала. Впрочем, иногда используется дьявольский трюк с неразличимыми фишками (как с «креслами» выше). В этом случае неудача с головоломкой означает, что вы перепутали одинаковые фишки местами, и придется исправлять эту ошибку.

Обобщения этой головоломки обычно сводятся к изменению размеров доски и, соответственно, количества фишек на ней, но есть и несколько более сложных головоломок подобного плана. В них используются фишки, которые занимают сразу несколько клеток, но свободного места соответственно оставлено больше.



Самой известной из них, пожалуй, является головоломка «Рыжий Осел». Играющий должен передвигать фигуры до тех пор, пока большой квадрат с нарисованным на нем рыжим ослом наконец можно будет выдвинуть из коробки через отверстие в нижнем бортике.

Головоломка зверски трудна для решения (кратчайший путь к цели требует более 80 перемещений фишек, причем «главная» фишка — квадрат 2×2 — движется по совершенно неожиданной траектории).

Эта идея в слегка измененной форме была использована в игре **11th Hour** (головоломка с пианино, изменения чисто косметические).

Солитер и аналоги

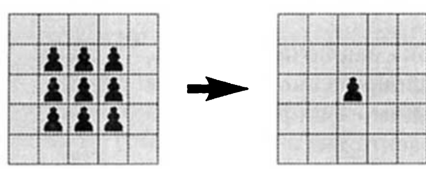
Головоломки этого типа больше всего напоминают игру в шашки. Правила игры следующие: имеется доска, обычно клетчатая (в **Clandestiny** использован своеобразный вариант), на которой расставлены одинаковые фишки. Допустимым ходом является прыжок одной фишки через другую, причем фишка, через которую перепрыгнули, снимается с доски.

Для простоты допускается и серия прыжков одной фишки через несколько других, которая считается одним ходом (это существенно, если требуется решить задачу в заданное или минимально возможное число ходов). Задача состоит в том, чтобы в итоге на доске осталась ровно одна фишка.

Классическая доска для игры имеет крестообразную форму (квадрат 3×3 с четырьмя прямоугольниками 2×3, приставленными ко всем его сторонам), а свободная клетка занимает центр доски. В итоге центр доски должна занимать последняя оставшаяся фишка.

Таким образом, перед нами пасьянс-головоломка, причем достаточно трудная для решения. Конечно же, головоломка из **Clandestiny** намного проще.

Вот еще одна подобная, достаточно простая головоломка, созданная независимо (?) друг от друга Лойдом и Дьюдени. На доске 5×5 центральный квадрат 3×3 заполнен девятью фишками. Задача состоит в том, чтобы за минимальное число ходов добиться того, чтобы осталась только одна фишка в центре квадрата. Разрешены прыжки по вертикали, горизонтали и диагонали.



Лабиринты и псевдолабиринты

Может быть, несколько странным кажется помещение рассказа о лабиринтах в разделе, посвященном головоломкам, но речь пойдет о несколько специфичной форме лабиринта, а именно, лабиринте с известным планом. Если вы думаете, что здесь все очень просто, то ошибаетесь.

Под лабиринтом будем подразумевать головоломку, где цель играющего состоит в том, чтобы достигнуть определенной точки (или одной из нескольких оп-

ределенных точек), и при этом возможные перемещения зависят только от текущего положения игрока.

Определение может показаться несколько туманным, но, например, «морская» головоломка в **Clandestiny** относится к этому типу. Для решения подобных головоломок существует малоизвестный «метод веток», который гарантированно находит кратчайший путь к цели.

А именно, возьмите копию карты и пометьте начальное расположение «игрока» цифрой 0. Теперь посмотрите, куда он может пойти. Все возможные точки прибытия пометьте цифрой 1. Теперь проверьте все точки, помеченные цифрой 1, и посмотрите, куда можно переместиться с них. Новые точки прибытия пометьте цифрой 2 и далее продолжайте в том же духе.

Основное правило: если вы можете снова попасть на клетку, которая уже помечена, вы ее пропускаете. В результате чем больше клеток уже отмечено, тем, вообще говоря, у́же становятся ваши возможности. Первый этап алгоритма заканчивается тогда, когда вы получаете возможность отметить точку, куда необходимо попасть.

Последнее, что осталось сделать, — это найти правильный маршрут, двигаясь назад. Если, например, последняя клетка имеет номер 30, то вы смотрите, с какой клетки с номером 29 можно туда попасть. После этого вы ищете подходящую клетку с номером 28 и т. д. В итоге вы находите кратчайший путь от старта к финишу.

Например, решение уже упоминавшейся головоломки из **Clandestiny** будет выглядеть следующим образом (см. рисунок).

0		**1**	1	6	**20**		**24**
11	**8**		**6**	5	7	**7**	**12**
10	**9**	**17**	**14**	6	5	**13**	**16**
2	**18**	**21**		6	13	6	5
23	22	**2**		7	**15**	**5**	4
22	9	2			8	15	16
10	9	**3**					
23		3	**4**	3	**19**		**25**

Жирным цветом выделены реально посещаемые клетки. Клетки без цифр оказались вообще недоступными при заданной «розе ветров».

Сущность «метода веток» заключается в том, что мы фактически одновременно движемся по всем возможным путям, а цифры фиксируют успех. Тупики траектории и петли-циклы отбрасываются автоматически, в то время как при действии методом проб и ошибок можно проблуждать в них достаточно долго.

Этот метод очень эффективен и не трудоемок (карту для этой головоломки составить проще, чем безоглядно тыкаться наугад). Для сложной головоломки — см. ниже «ковер» Лойда — шансы на случайную удачу практически равны нулю. Не пользуясь методом веток, вы не сможете решать подобные головоломки за разумное время или хотя бы гарантировать, что не сбились с верного пути.

Попробуйте справиться со следующей головоломкой самостоятельно. Ваша задача состоит в том, чтобы «выбраться» из этой таблицы чисел. В начальный момент вы находитесь на выделенной центральной клетке и можете передвинуться в любом из восьми направлений на число клеток, указанное на ней. Таким образом, первый ход делается на три клетки, последующие перемещения подчиняются этому же правилу. Целью головоломки является завершить ход на клетке, непосредственно примыкающей снаружи к границе зоны с числами (в области серого цвета).

										4	7	7										
							5	4	4	8	3	3	4	6	3							
					1	4	5	1	1	1	4	5	1	7	1	3	5					
				4	9	4	9	6	7	5	5	5	8	7	6	6	8	5				
			3	7	2	9	8	3	5	6	7	3	9	1	8	7	5	8	5			
			1	4	7	8	4	2	9	2	7	1	1	8	2	2	7	6	3			
		7	2	1	8	5	5	3	1	1	3	1	3	3	4	2	8	6	1	3		
		4	2	6	7	2	5	2	4	2	2	5	4	3	2	8	1	7	7	3		
		4	1	6	5	1	1	1	9	1	4	3	4	4	3	1	9	8	2	7		
	4	3	5	2	3	2	2	3	2	4	2	5	3	5	1	1	3	5	5	3	7	
	2	7	1	5	1	1	3	1	5	3	**3**	2	4	2	3	7	7	5	4	2	7	
	2	5	2	2	6	1	2	4	4	6	3	4	1	2	1	2	6	5	1	8	8	
		4	3	7	5	1	9	3	4	4	5	2	9	4	1	9	5	7	4	8		
		4	1	6	7	8	3	4	3	4	1	3	1	2	3	2	3	6	2	4		
		7	3	2	6	1	5	3	9	2	3	2	1	5	7	5	8	9	5	4		
			1	6	7	3	4	8	1	2	1	2	1	2	2	8	9	4	1			
			2	5	4	7	8	7	5	6	1	3	5	7	8	7	2	9	3			
				6	5	6	4	6	7	2	5	2	2	6	3	4	7	4				
					2	3	1	2	3	3	3	2	1	3	2	1	1					
							7	4	4	5	7	3	4	7	7							
										3	3	4										

При этом все промежуточные клетки должны находиться внутри области. Например, закончить игру можно с любой единицы, находящейся на краю области, или, скажем, с тройки слева в самом нижнем ряду, если пойти направо (налево — нельзя, так как граница зоны пересекается слишком рано).

Кстати, подобная головоломка в более легком варианте (намного меньшей площади) была использована в старой ролевой игре **The Dark Heart of Uukrul**, правда, ее сложность была «восстановлена» за счет того, что пользователь должен был сам догадаться о правилах хода. Решение головоломки приведено в *Приложении*.

Задачи на перестановку фигур

Это целая группа разнородных головоломок, где вы должны двигать группу фишек по специальной доске по особым правилам, перейдя в итоге из заданного начального положения в требуемое конечное.

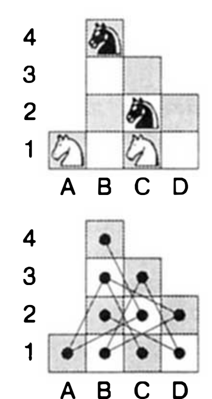
Правила движения, начальная расстановка фишек, форма доски — все может быть совершенно необычным. Правда, здесь будут рассматриваться только головоломки, где фишки движутся поодиночке или очень маленькими группами.

К этой группе, например, относятся многочисленные и разнообразные головоломки на «разведение поездов», едущих навстречу друг другу и имеющих в своем распоряжении боковую ветку или поворотный круг ограниченной вместимости.

Сюда же входит очень известная задача, придуманная Люка, хотя окончательную форму и броское название «Переход через Дунай» ей придал Лойд. Она

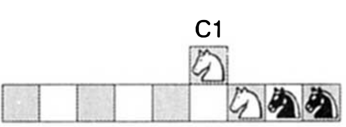
встречается в **Clandestiny** в виде головоломки с лягушками. В принципе, способ ее решения легко обнаруживается методом проб и ошибок, и эта головоломка имеет (как и «Ханойские Башни») скорее чисто математическую, чем игровую ценность. Тем не менее ее популярность и регулярность воспроизведения в разнообразных играх очень велики, так что рекомендуется запомнить принцип ее решения, состоящий в создании «гребенки» из чередующихся фишек разных цветов, движущихся навстречу друг другу.

Особую группу составляют головоломки с перестановкой шахматных коней. Конь — наиболее «неинтуитивная» шахматная фигура, и логику его движения часто трудно отследить. Дьюдени предложил «метод пуговиц и нитей», значительно снижающий трудоемкость подобных головоломок. Его применение можно, например, продемонстрировать на головоломке из игры **11th Hour**.



Задача состоит в том, чтобы поменять местами черных и белых коней на доске необычной формы.

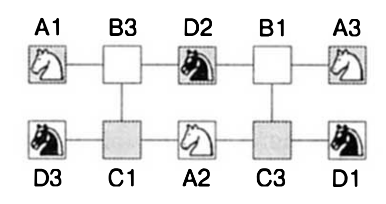
Если вы попытаетесь решить эту головоломку методом проб и ошибок, то можете потратить на нее много времени и так и не добиться нужного результата. Метод же Дьюдени заключается в следующем. Мысленно положите на каждую клетку доски по пуговице. Затем «сшейте» друг с другом пуговицы, лежащие на клетках, которые соединяются ходом коня. При желании эту процедуру можно выполнить и реально. После того как вы это проделали, постарайтесь распутать получившуюся сеть и посмотреть, как будет выглядеть упрощенная «доска». В данном случае у вас получится картина, представленная на рисунке.



На этой модифицированной доске фигуры могут двигаться только на соседнее поле, фактически как шахматная ладья с «ограниченной дальнобойностью» (не дальше одной клетки). В такой форме головоломка выглядит как классическая задача на «разведение поездов», где «боковой тупик» (поле C1) используется для пропуска «встречного состава». Решение после такого преобразования находится практически автоматически (серии ходов одной и той же фигуры указываются через тире): A1 — B3 — D2 — B1 — C3 (достаточно, чтобы пропустить черных коней); C2 — A1 — B3 — D2 — B1; B4 — C2 — A1 — B3 — D2; C1 — B3 — A1 — C2 — B4 (один «вагон» пришел на место); D2 — B3 — A1 — C2; B1 — D2 — B3 — A1; C3 — B1 — D2 — B3 — C1 (второй «вагон» пришел на «боковую ветку»); A1 — B3 — D2 — B1; C2 — A1 — B3 — D2; C1 — B3 — A1 — C2 (белые кони попали куда надо); D2 — B3 — A1; B1 — D2 — B3 — C1 (головоломка решена). Кстати, сразу видно, что поля B2 и D1 не используются, так что их можно было бы и вырезать из доски, придав ей еще более экзотическую форму.

Аналогичным образом решается и головоломка с тарелками из **Clandestiny**. Приведем только «преобразованную доску», после чего решение находится

без труда. Правда, определенная тонкость состоит в нахождении порядка ходов, который позволил бы обойтись минимальным числом перемещений.



Стоит отметить, что этот метод хорошо работает только для головоломок с относительно небольшими по размерам досками — если вы захотите сделать «ниточную» копию полноразмерной шахматной доски, то только смените одну путаницу на другую. С другой стороны, на больших досках подобные головоломки превращаются в муторное техническое упражнение и не доставляют удовольствия.

Разнообразие головоломок на перестановку столь велико, что даже перечислить все существующие их типы не представляется возможным. Однако стоит заметить, что для большинства подобных задач встречаются две постановки. Либо вы должны просто справиться с проблемой, либо сделать это за наименьшее возможное число ходов. Что касается последнего, то минимальность найденных решений не доказана до сих пор даже для ряда головоломок, созданных в прошлом веке.

Разные головоломки на шахматной доске

Может, и не стоит выделять эти головоломки в отдельную группу, но шахматная доска — это самое известное и распространенное игровое поле из числа созданных человечеством. Поэтому головоломка, использующая шахматную доску, часто сразу кажется знакомой или обманчиво легкой. Между тем, это может оказаться весьма далеким от истины.

Головоломки с шахматной доской бывают разнообразными и могут относиться к любой из описанных категорий. В частности, выше уже приводились задачи, связанные с разрезанием шахматной доски.

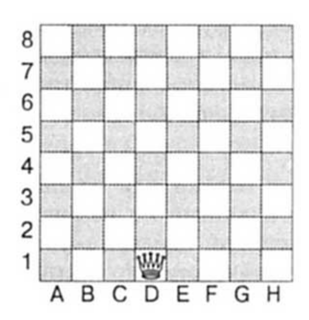
Существует много головоломок, в которых требуется обойти всю доску различными шахматными фигурами — ферзем, ладьей или конем. Проблема обхода доски конем и сама по себе далека от тривиальной, что же касается других фигур, то обычно ставятся дополнительные условия, ограничивающие выбор игрока и резко усложняющие тривиальную саму по себе задачу. Чаще всего задается ограничение на число отрезков траектории, иногда определенные клетки надо посещать в нужный момент.

Самая известная из задач с шахматной доской — это, по всей видимости, задача с расстановкой на ней восьми не атакующих друг друга ферзей. В частности, она в оригинальной форме была использована в игре **7th Guest**. Лойд и Дьюдени опубликовали немало вариантов этой головоломки с дополнительными условиями, благодаря которым правильным оказывалось только одно из 92 возможных решений этой головоломки.

Вот пара не очень сложных, но нестандартных и забавных головоломок, использующих шахматную доску.

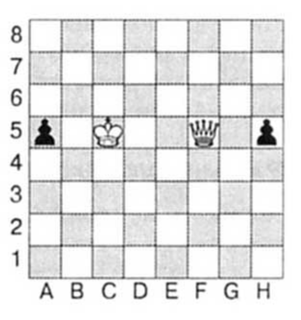


1. Попробуйте найти самый длинный непересекающийся пятиходовый маршрут белого ферзя с его начальной позиции (поля D1) на пустой доске. Длина хода определяется как геометрическое расстояние по прямой между центрами начальной и конечной клеток. Длину стороны клетки можно принять за единицу, так что длина хода D1 – A4 будет равна $3\sqrt{2}$, или примерно 4,24. В качестве предупреждения: невольно напрашивающееся решение с посещением всех четырех углов доски не является наилучшим.



2. Вторую головоломку примерно в одно и то же время опубликовали Лойд и Дьюдени, хотя и в разном обрамлении. У Лойда речь идет о крестьянине и его жене, которые пытаются поймать двух сбежавших поросят.

   Итак, крестьянин находится на поле C5, а прижатый к «забору», которым обнесена доска, поросенок — на поле A5. Жена крестьянина находится на поле F5, а второй поросенок — на H5. Первыми ходят крестьяне, передвигаясь на одну клетку в любом из четырех направлений (оба сразу), затем аналогичный ход делают оба поросенка. «Пропускать ход», стоя на месте, не разрешается. Задачей «играющего» является поймать поросят, то есть сделать ход на занятую поросенком клетку. Решения головоломок приведены в *Приложении*.



Забавно, но когда в головоломках зарубежного происхождения речь идет о крестьянах, действие переносится в Данию или Голландию как «самые крестьянские» страны.

Алгоритмические перестановки

Это относительно новый класс головоломок, самым ярким представителем которого является кубик Рубика. Эти головоломки тоже носят перестановочный характер, но их специфическая особенность состоит в том, что отдельное преобразование меняет состояние игры очень сильно. В результате часто применяемый способ «постепенной» сборки головоломки неприменим в чистом виде, потому что каждое отдельное действие может разрушить то, что было сделано до этого.

Вторая особенность этих головоломок — ее состояние зависит от порядка выполняемых действий. Случайное изменение в последовательности решения — и вместо того, чтобы приблизиться к финалу, вы оказываетесь практически в той же ситуации, что и в начале игры, а может быть, и в еще худшей.

Третья особенность — полная бессмысленность применения метода проб и ошибок. Рассчитывать, что в ходе манипуляций «завалы» сами собой расчистятся, — дело безнадежное.

Что же делать? Приходится признать, что это едва ли не самый трудный класс головоломок, когда-либо созданных человеком. Более того, небольшие изменения в их конструкции приводят к тому, что методы решения очень близких по внешнему виду головоломок могут отличаться очень сильно. Поэтому общего метода решения таких головоломок не существует, и каждая из них требует особого подхода.

Впрочем, один основополагающий принцип все же есть. Он заключается в том, чтобы искать комбинации преобразований головоломки, которые затрагивали бы минимальное число ее элементов. Пусть у нас есть некоторый набор действий, переводящий головоломку из одного состояния в другое. Обозначим его буквой A. Если мы «вернем ходы назад» и обратим каждое из простейших действий, так что головоломка вернется в исходное состояние, то такой набор действий обозначим A'. Пусть у нас есть и второй аналогичный набор совершенно других преобразований, обозначим его через B, а обратный к нему — через B'.

Трудность состоит в том, что если проделать все действия из набора A, а потом из набора B (обозначим такую комбинацию AB), то результат может быть совершенно иным, чем в случае комбинации BA. Но комбинации AA' и A'A оставляют головоломку в неизменном виде.

Рассмотрим комбинацию ABA'B'. В математике такое преобразование носит название «коммутатор». Из-за того что наборы действий A и B неперестановочны, такой коммутатор не вернет головоломку в исходное состояние. Однако **количество изменений, вносимых в состояние головоломки в результате такой операции, обычно значительно меньше, чем в случае набора A или B по отдельности**.

В результате решение подобных головоломок обычно требует мышления коммутаторами. Если вам удастся подобрать удачную их комбинацию, то, рассматривая каждый из них как отдельное действие, вы можете перейти к довольно эффективному последовательному сбору головоломки. Как найти удачный коммутатор? Здесь требуется активное экспериментирование с обязательным фиксированием на бумаге того, что получается.

Затем надо освоить эти комбинации действий так, чтобы в ходе их реального осуществления не сбиться (некоторые эффективные наборы могут включать в себя десятки действий), а то вся работа окажется напрасной. Кстати, если вы решаете не компьютерную, а обычную головоломку, то поиск алгоритмов ее решения лучше производить, имея головоломку в собранном виде: так виднее результаты преобразований.

Игра слов, каламбуры и словесные головоломки

Такие головоломки очень часто встречаются в компьютерных играх и, увы, нередко вызывают колоссальные трудности. Большинство компьютерных игр использует английский язык, и даже в случае локализации игры, элементы таких головоломок часто оказываются просто непереводимыми.

И хорошее знание английского языка не всегда помогает. Эти головоломки рассчитаны на то, что будут трудны и для тех, для кого английский является родным языком. Для успешного их решения часто требуется не только понимать по-английски, но и думать на этом языке.

Подстановочные шифры

Такие головоломки были довольно популярны раньше, однако в последнее время они встречаются редко. Речь идет о текстовых сообщениях, где каждая буква заменена на специальный символ или, может быть, просто на другую букву. В частности, подобная головоломка встречалась в игре **Space Quest II**, а также в одной из игр про доктора Брэйна. Нельзя не отметить также старую игру от MicroProse **Covert Action**, где расшифровка подобных сообщений была существенной частью игры.

Как правило, авторы избегают того, чтобы излишне «нагружать» играющего, и где-то в рамках игры содержится и ключ к шифру. В таком случае все трудности сводятся к тому, чтобы отыскать этот шифр, после чего раскодирование текста происходит автоматически.

Однако это один из простейших способов шифровки текста, и поэтому без явного ключа к такому шифру обычно можно и обойтись. В частности, текстовые адвентюры нередко использовали кодовые сообщения, с которыми необходимо было справиться без ключа. Это не так сложно, как может казаться на первый взгляд, и даже умеренного знания английского (и словаря под рукой) вполне достаточно для успеха.

Тем, кто совершенно незнаком с подобными шифрами, можно порекомендовать прочесть рассказ Эдгара По «Золотой жук», где принципы раскодирования изложены очень подробно, причем на более сложном примере, где промежутки между словами отсутствуют.

Основные принципы следующие: наиболее часто встречающаяся в английском языке буква — E. Частота ее появления значительно превосходит частоты появления других букв, так что для «нормального» текста (не выстроенного специально так, чтобы противоречить этому принципу, и не содержащего повышенного количества собственных имен и географических названий) почти гарантировано, что самый часто встречающийся символ обозначает эту букву.

Самое часто встречающееся в английском языке слово — определенный артикль *the*, и практически в любом тексте он встретится хотя бы пару раз. При этом вы можете получить лишнее подтверждение, что букву E установили правильно. Кроме того, буква E часто встречается в словах дважды подряд, хотя нередки и сочетания NN, SS, LL, OO.

Имея в своем распоряжении буквы E, T, H, вы можете уже попытаться установить некоторые из слов. Здесь может помочь словарь. Это даст вам обозначения новых букв, и чем дальше, тем легче дальнейшая расшифровка. Если же первый шаг никак не удается, то можно еще раз подзаняться анализом ча-

стот. Если отбросить E, то самыми частыми в английском языке будут буквы A и T, хотя здесь уже вероятность нарушения закономерности в отдельном тексте достаточно велика.

Другие словесные головоломки

Бесчисленное разнообразие всевозможных словесных головоломок настолько велико, что дать какие-то конкретные советы очень трудно. Если вы хотите действительно испытать себя в этой области, попробуйте раздобыть старинную текстовую игру от Infocom **Nord and Bert Can't Make Heads Nor Tails of It**. Она вся построена на подобных упражнениях, и если вы сумеете самостоятельно справиться хотя бы с четвертью ее головоломок, можете быть уверены, что знаете английский язык в совершенстве.

Однако в последнее время разнообразие словесных головоломок в компьютерных играх уменьшается. Вероятно, они оказались слишком сложными даже для англоязычных любителей игр.

Впрочем, ручеек еще не иссяк до конца. Довольно часто встречаются анаграммы. Это головоломки, в которых требуется переставить буквы слова или словосочетания (иногда просто расставить буквы заданного набора) так, чтобы получилось новое осмысленное слово или фраза. Иногда эта головоломка оказывается «спрятанной» — вам не сообщают о ее наличии. Будьте внимательны — если подобные головоломки в игре вообще встречаются, то практически каждая фраза может иметь скрытый смысл. Особенно обращайте внимание на текстовые сообщения, которые кажутся нестандартно построенными или «корявыми». Да, это требует хорошего знания английского языка, но без него вам вообще ничего не светит с такими головоломками.

Еще один тип головоломок, который довольно часто встречается в играх, это шарады типа:

My first in [слово 1] but not in [слово 2],

My second in [слово 3] but not in [слово 4]...

и т. д.

Слова в квадратных скобках могут быть подобраны так, что все стихотворение кажется имеющим определенный смысл. Однако это не так. Значение этих слов непринципиально. Прилагательные *first*, *second* и т. д. относятся к последовательным буквам слова-ответа к этой загадке. Каждая строчка кодирует одну букву.

Вы должны выбрать первое ключевое слово в ней и выбросить из него буквы, которые входят во второе ключевое слово. Обычно у вас останется от одной до трех букв. Соответствующая буква ответа входит в их число. Выстроить слово-ответ обычно не слишком сложно, тем более что в конце загадки обычно имеется намек на него. Посмотрите, например, подобную головоломку из игры **Clandestiny**.

Логические задачи

Эти задачи близки по замыслу к обычным математическим, но отличаются тем, что не требуют специальных знаний (не нужна даже арифметика). Ответ находится в результате чисто логических умозаключений и выводов. Разнообразие подобных головоломок также очень велико, и далеко не все они встречаются в компьютерных играх. Но все же встречаются, чего, как правило, нельзя сказать о чисто математических задачах.

Правда и ложь

Эта группа задач требует от вас сделать некий вывод, когда вам предлагается ряд утверждений, среди которых могут быть как истинные, так и ложные. Решение задачи подразумевает обнаружение истины и лжи. Общий принцип основывается на том, что утверждения ссылаются друг на друга и, кроме того, имеются определенные ограничения на возможные комбинации истинных и ложных утверждений.

Очень сложная подобная головоломка встретилась в игре **Dragonsphere**, более простая (но тоже не очень) — в **Entomorph**. У вас есть два способа найти решение подобных головоломок, которые можно разобрать на примере следующей простой задачи, автором которой является R.Smullyan.

Дело происходит в стране, где каждый из жителей либо всегда говорит правду, либо всегда лжет. Проблема заключается в том, что часть жителей этой страны — сумасшедшие и судят обо всем превратно. Таким образом сумасшедший лжец поневоле точно так же, как правдивый человек в своем уме, говорит одну только правду, а разумные лжецы и правдивые сумасшедшие всегда сообщают неверные сведения.

Однажды два человека, А и В, сделали следующие заявления:

А: «Уж один-то из нас сошел с ума».
В: «Это правда».
А: «Я правдив по натуре».

Что можно сказать об их натуре и состоянии их ума?

Первый способ решения состоит в том, чтобы попытаться сразу найти ответ. Будем идти от свойств персонажей к верности утверждений. Каждый из персонажей принадлежит к одному из четырех классов (правдивые и разумные **ПР**, правдивые сумасшедшие **ПС**, разумные лжецы **ЛР**, сумасшедшие лжецы **ЛС**), и значит, всего имеется шестнадцать вариантов ответа.

Все возможные варианты приведены в таблице ниже (**И** означает, что соответствующее высказывание истинно, **Л** — ложно, **П** — возникло противоречие и указанный набор свойств невозможен). Плюсами отмечены строчки, в которых не возникает противоречий. Таким образом, А — заведомо в своем уме, а В — наверняка лжец. Получить более точную информацию условия задачи не позволяют.

№	A	B	Заявление 1	Заявление 2	Заявление 3	Решение
1	ПР	ПР	П	П	И	–
2	ПР	ПС	И	П	И	–
3	ПР	ЛР	П	Л	И	–
4	ПР	ЛС	И	И	И	+
5	ЛР	ПР	Л	П	Л	–
6	ЛР	ПС	П	П	Л	–
7	ЛР	ЛР	Л	Л	Л	+
8	ЛР	ЛС	П	И	Л	–
9	ПС	ПР	П	И	П	–
10	ПС	ПС	П	П	П	–
11	ПС	ЛР	П	П	П	–
12	ПС	ЛС	П	И	П	–
13	ЛС	ПР	И	И	П	–
14	ЛС	ПС	И	П	П	–
15	ЛС	ЛР	И	П	П	–
16	ЛС	ЛС	И	И	П	–

Второй способ решения, наоборот, идет от определения верности утверждений к свойствам персонажей. Пусть первое утверждение истинно. Тогда второе истинно тоже (так как оно совпадает с первым), и третье тоже, так как и его высказал А. Стало быть, А правдив по натуре и, так как он высказывает истинные утверждения, в своем уме. Следовательно, из первого утверждения следует, что В — сумасшедший. А так как он тоже высказал истинное утверждение, он — сумасшедший лжец.

Теперь предположим, что первое утверждение ложно. Тогда сразу получается, что ложны все три утверждения. Следовательно, А — лжец (из третьего утверждения) и оба в своем уме (из первого и второго высказываний). Стало быть, В — тоже лжец. Таким образом, мы пришли к тем же выводам, что и при другом способе решения, как и должно было получиться. Для данной задачи второй способ позволил получить решение быстрее, но нередко все может оказаться наоборот. Учтите, что если бы задача имела единственный возможный ответ, то ошибочное предположение о верности какого-то из высказываний привело бы к противоречию. В этом случае вы просто заключаете, что сделанное предположение оказалось неверным.

Обратите внимание: выяснилось, что В — лжец, хотя ни одно из условий задачи не сообщает никаких явных данных об этом. Подобные неожиданные выводы регулярно обнаруживаются в таких задачах.

Установление соответствия

Такие головоломки обычно требуют установить взаимно-однозначное соответствие между элементами нескольких (двух или трех, дальше задача сильно усложняется) множеств, когда имеется значительное количество ограничительных условий.

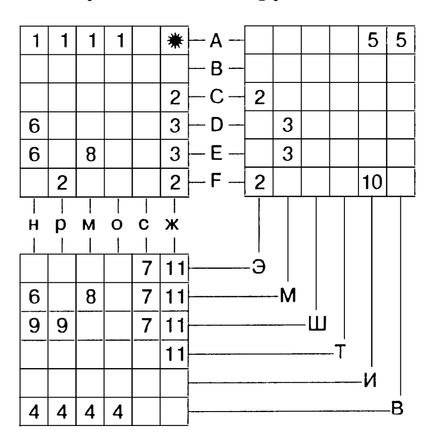


Вот пример такой задачи.

Шесть человек (обозначим их буквами A, B, C, D, E, F) имеют разные профессии и увлечения. Один из них электромонтер (Э), другой — машинист поезда (М), есть среди них шахтер (Ш) и токарь (Т), инженер (И) и врач (В). Один в свободное время коллекционирует насекомых (н), другой собирает марки (м), третий — открытки (о). Еще один — радиолюбитель (р), кто-то строит модели самолетов (с), а кто-то — электрических железных дорог (ж). Про них известно следующее:

1. A строит модели.
2. C как-то пожаловался F, что не разбирается в электротехнике. F ничем не смог ему помочь и ответил, что он полный профан как в электротехнике, так и в радиотехнике.
3. D и E никак не связаны с железными дорогами.
4. Врач любит строить модели.
5. A занимается физическим трудом.
6. D, E и машинист тепловоза согласились, что насаживать букашек на булавки — слишком хитрое для них дело.
7. В прошлом году авиамоделист приглашал токаря, машиниста и электромонтера к себе на день рождения.
8. E и машинист всегда отдают почтовые марки с полученных писем филателисту.
9. Когда у шахтера сломался радиоприемник, ему его починил коллекционер насекомых.
10. F дружит с инженером.
11. Любитель моделей железных дорог занимается умственным трудом.

Надо определить, у кого какая профессия и увлечение.



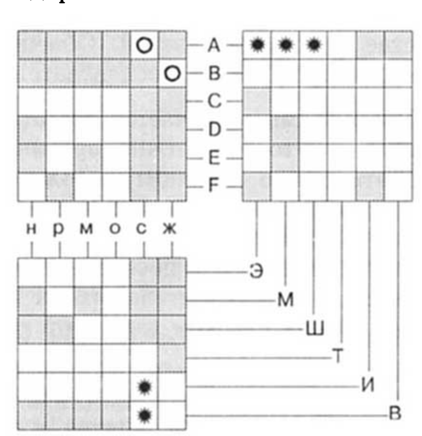
Начинайте решение подобной задачи с того, что нарисуйте примерно такую таблицу, как на рисунке. Здесь левый верхний квадрат устанавливает соответствие между людьми и увлечениями, правый — между людьми и профессиями, а нижний — между профессиями и увлечениями. Условия задачи запрещают некоторые из возможных соответствий.

Цифры в клетках отмечают такие запреты в соответствии с номером условия. Напри-

мер, десятое условие показывает, что F не может быть инженером. Когда вы составите такую таблицу, все условия задачи переведены в графическую форму. Осталось ее заполнить до конца, и вы найдете решение задачи.

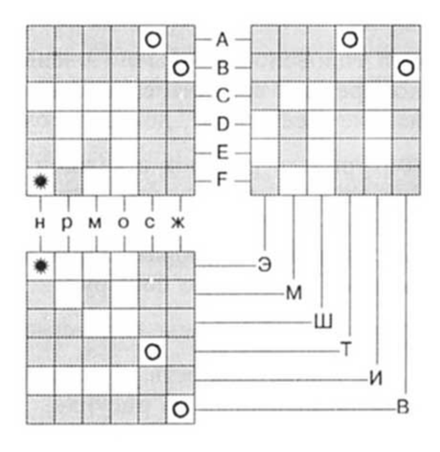
Для заполнения таблицы имеется несколько правил.

1. Правило дополнения. Это одно из самых сложных правил, но оно чаще всего используется в самом начале решения. Посмотрите на клетку, отмеченную звездочкой (см. рисунок выше). Если вы совместите строчку правой таблицы и столбец нижней, которые ей соответствуют, то все клетки такого нового столбца будут «запрещенными». Отсюда следует, что эта клетка также является запрещенной.
2. Правило заполнения. Если в столбце или строке таблицы имеется только одна допустимая клетка, то ее надо отметить. После того как мы «запретили» клетку, отмеченную звездочкой (см. рисунок выше), у нас образовалось сразу два таких места. То есть мы можем сделать первые выводы: A — авиамоделист, а B строит модели железных дорог.
3. Правило очистки. Если имеется отмеченная клетка, то все остальные клетки в этой же строке или в этом же столбце становятся запрещенными (на рисунке отмечены серым цветом).
4. Правило переноса. Мысленно совершите такой же поворот таблиц, как в случае правила дополнения, но относительно отмеченной клетки. Все клетки, попадающие под запрет в каждой из соответствующих строчек, становятся запрещенными (на рисунке отмечены звездочками).



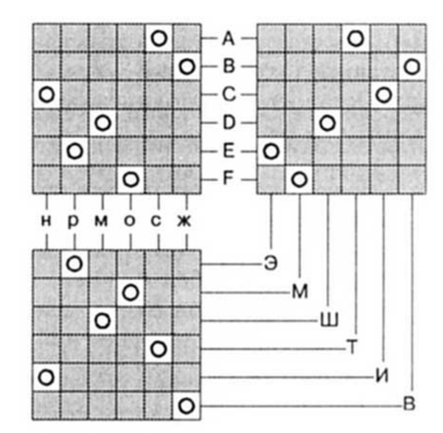
5. Правило замыкания. Если в двух таблицах отмечены клетки в одном столбце или строке, то нужно отметить клетку в третьей таблице на пересечении этих линий.

Воспользовавшись этими правилами, мы получим новую таблицу (справа).





Следующий шаг опять труден, и понадобится правило дополнения. После этого задача уже очень проста, и вы сумеете закончить решение без труда.



Теперь читаем в таблице ответ:

A — токарь — авиамоделист,

B — врач — строитель железных дорог,

C — инженер — коллекционер насекомых,

D — шахтер — филателист,

E — электромонтер — радиолюбитель,

F — машинист — собиратель открыток.

Поиск закономерностей

Это целая группа головоломок, которые изредка встречаются в компьютерных играх. Недавно в игре **Rama** эти головоломки массово использовались в качестве замков для дверей. Обычно применяются два типа подобных головоломок: «продолжить последовательность» и «заполнить свободное место».

Первый тип встречается достаточно редко, просто потому что трудно придумать что-то достаточно оригинальное и при этом интересное. Желательно знать самую знаменитую головоломку подобного типа, изобретение которой иногда приписывают Эйнштейну. Итак, если перед вами стоит задача продолжить последовательность букв OTTFFSSEN..., то следующей в ней должна быть буква T. Эта последовательность представляет собой набор первых букв порядковых числительных на английском языке (*one*, *two*, *three* и так далее...). На русском языке эта головоломка пока что в играх не встречалась.

Классический вариант головоломки «заполнить свободное место» представляет собой квадрат 3×3, клетки которого заполнены различными рисунками. Ваша задача — найти фигуру, которая должна быть помещена в правую нижнюю клетку квадрата, которая намеренно оставлена пустой.

Эта головоломка обычно очень проста. Вы можете посмотреть описание ее конкретных вариантов, использованных в игре **Rama**, а общие принципы, лежащие в ее основе, довольно очевидны.

Фигура или рисунок в каждой клетке обычно состоит из нескольких элементов, каждый из которых как бы представляет отдельную головоломку. Ваша задача — обнаружить закономерность по каждому из элементов и затем собрать из отдельных правильных деталей верную финальную фигуру.

Используются определенные методы.

- Последовательность. Грубо говоря, квадрат имеет вид, представленный на рисунке.

X	X+1	X+2
Y	Y+1	Y+2
Z	Z+1	?

Ответ, естественно, имеет вид: **Z+2**. Трудности возникают только в одном случае: когда последовательная природа элементов фигур обнаруживается с трудом. Это обычно достаточно редкий случай, но все равно не ленитесь подсчитывать все что можно.

- Цикличность. Квадрат примерно таков:

A	B	C
B	C	A
C	A	?

Правильный ответ: **B**. Такую головоломку также решить довольно легко. Эти два типа часто соединяются друг с другом (в том числе в игре **Rama**), но это практически не вызывает дополнительных сложностей.

- «Арифметика». Самый сложный тип подобных головоломок, поскольку чаще всего решение ищется в рамках одного из двух предыдущих путей. Квадрат, например, таков:

5	–3	2
–2	1	–1
3	–2	?

Правильный ответ: **1**. На деле положительные и отрицательные числа обычно обозначаются разными символами, например положительные — черными треугольничками, а отрицательные — белыми. Обнаружить числовую структуру подобной головоломки нелегко, и можно очень долго промучиться в поисках правильного ответа.

Заключение

Завершить рассказ о головоломках хочется притчей, рассказанной Льюисом Кэрролом, который известен не только как автор сказок об Алисе, но и как создатель оригинальных математических и логических головоломок.

Как-то раз он встретил своего старого друга и загадал ему только что услышанную загадку. Мощным усилием своего интеллекта тот разгадал ее. «Правильно», — сказал он другу. «Очень хорошая загадка, — похвалил его друг, — не всякий ее разгадает. Что и говорить, загадка просто прелесть».

Не успел Кэррол распрощаться с другом, как тут же встретил другого и, разумеется, задал ему ту же загадку. Тот наморщил лоб, а затем махнул рукой. Кэррол робко пролепетал ему ответ. «Дурацкая загадка! — недовольно проворчал ему друг на прощание. — Глупее не придумаешь! И как вы решаетесь повторять подобную чепуху?»

Кэррол рассказывает, что это событие случилось 31 сентября, а возможные выводы из этой истории читатель сделает сам.



Приложение

Решения головоломок, упомянутых в статье

Головоломки на разрезание

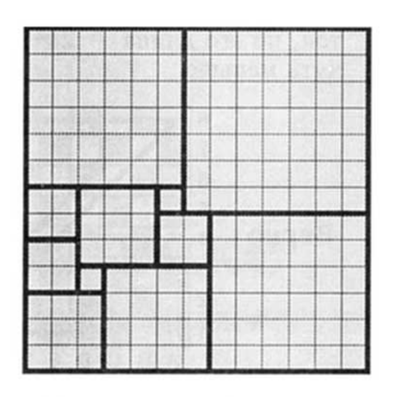
1а)

1б)

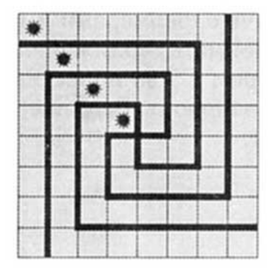
2а)

2б)

3) Решение выглядит очень простым, но отыскать его самостоятельно очень сложно.



4) Интересно, что у Дьюдени есть вариант этой головоломки, где разбиение квадрата на клетки отсутствует, а отмеченные клетки заменены крупными геральдическими львами. В результате такое же, по существу, решение осуществляется криволинейными спиралевидными разрезами.



«Ковер» Лойда

Решение этой головоломки заключается в том, что необходимо двигаться исключительно по «диагонали» юго-запад — северо-восток. А именно ЮЗ(4) – ЮЗ(6) – СВ(6) – СВ(2) – СВ(5) – ЮЗ(4) – ЮЗ(4) – ЮЗ(4), и последний ход на ЮВ или СЗ заканчивает решение. Это единственно возможное решение. Любой неправильный ход приводит к долгому бесполезному блужданию без шансов вернуться на правильный путь.

Солитер и аналоги

Кратчайшее решение требует четыре хода:

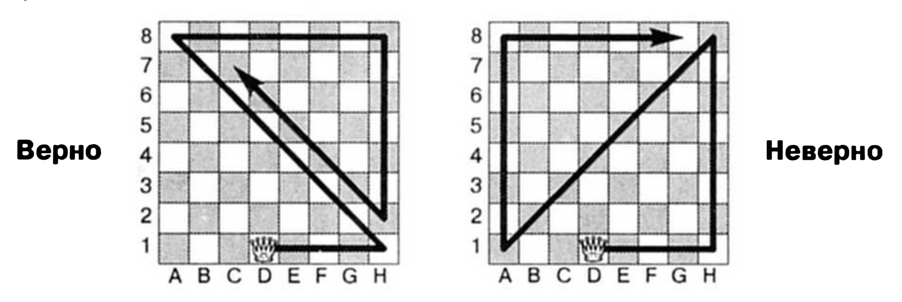
C3 – C5 – A3 – C1 – E3, D4 – D2, B3 – D1 – D3, E3 – C3

Разумеется, существует много симметричных вариантов такой же длины. Однако обратите внимание, что последней всегда остается та же самая фишка, что была в центре доски в начальный момент. Этот факт Лойд использовал в своем варианте этой головоломки.

Головоломки на шахматной доске

1. Самый геометрически длинный пятиходовый маршрут белого ферзя с поля D1 использует траекторию D1 – H1 – A8 – H8 – H2 – C7 с длиной $17+12\sqrt{2}$. Маршрут D1 – H1 – H8 – A1 – A8 – G8 проходит через большее число кле-

ток, но его длина — $24+7\sqrt{2}$, как может убедиться читатель, все-таки чуть-чуть меньше.



2. В задаче с фермерами и поросятами «ловушка» состоит в том, что невозможно поймать «ближайшего» поросенка. То есть при попытке охотиться фермером C5 за поросенком A5 и, соответственно, F5—H5, успеха добиться невозможно. Если же действовать наоборот, то никаких проблем не возникнет.

В следующем выпуске

Секреты компьютерных игр

Age of Sail (Strategy)
Diablo (Rogue)
Dragon Lore 2: The Heart of Dragon Man (Adventure)
Fallen Haven (Strategy)
FIFA Soccer'97 (Sports)
Harvester (Adventure)
KK&D (Krash, Kill & Destroy) (Strategy)
MDK (Murder Death Kill) (Arcade/Adventure)
NBA Live'97 (Sports)
Robert E.Lee: Civil War General (Strategy)
SimCopter (Simulation)
Star General (Strategy)
Steel Panthers 2 (Strategy)
Titanic: Adventure out of Time (Adventure)
Tomb Raider (Arcade/Adventure)
Versailles (Adventure)
War Wind (Strategy)

Разработка сценариев к компьютерным играм

Редактор сценариев **Steel Panthers 2**

Компьютерные игры и Internet

Игры класса Rogue: От **«Rogue»** до **«Diablo»**

Игры, которые нас ожидают

Обзоры игр, выходящих в ближайшие дни

СЕКРЕТЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

выпуск 2


Master of Orion 2

- Blood & Magic
- Clandestiny
- Deadly Games: Jagged Alliance 2
- Discworld 2
- Elder Scrolls: Daggerfall
- Heroes of Might & Magic 2
- Lighthouse
- Lords of the Realm 2
- Master of Orion 2
- M.A.X.
- Privateer 2
- Rama
- Scorched Planet
- Wages of War


Privateer 2


Rama

- секреты лучших компьютерных игр
- многопользовательские игры в Internet
- решение компьютерных головоломок
- как создавать собственные сценарии к играм


Heroes of Might & Magic 2

НА CD-ROM

- демо-версии новых игр
- дополнительные уровни к популярным играм
- patch-файлы для игр
- 11–20 номера электронного журнала PC-Review



ISBN 5-88782-289-9





